

РУКОВОДСТВА ПРОХОЖДЕНИЯ КОДЫ СЕКРЕТЫ ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

12

ВЫПУСК



ПРИЛАГАЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСК С РУКОВОДСТВАМИ, ПРОХОЖДЕНИЯМИ, КОДАМИ, ТРЕЙНЕРАМИ, ПАТЧАМИ, ИГРОВЫМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ И МНОГИМ ДРУГИМ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

12
ВЫПУСК

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 12



БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

МОСКВА - 2002

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 12. - М., 2002 - 384 с. — (Библиотека журнала "Игромания").

ISBN 5-94345-004-1

В книге представлены руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера; статьи по игровому взлому и по созданию собственных карт; подборки кодов и юмора. Часть тиража книги комплектуется демонстрационным компакт-дисксом, на котором находятся руководства и прохождения по еще большему количеству игр, бесплатные дополнения и аддоны, патчи и трейнеры, читерская база DLH.

Главный редактор выпуска: Денис Давыдов
Редакторы: Святослав Торик, Алексей Кравчук
Корректор: Изабелла Шахова
Верстка и дизайн книги: Виктор Бодров
Программирование компакт-диска: Денис Валеев
Верстка содержимого компакт-диска: Ирина Сидорова
Дизайн компакт-диска и обложка книги: Илья Галиев

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 12

Выпущено ООО "Игромания-М". ИД №00662 от 05 января 2000 г. Подписано в печать 22.04.2002. Формат 70x100 1/16. Печать офсетная. Печ.л. 24. Тираж 5000 экз. Заказ № 289

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО "Типография ИПО профсоюзов Профиздат", 109044, Москва, Крутицкий вал, 18.



ОТ РЕДАКЦИИ К ЧИТАТЕЛЯМ



Представляем вашему вниманию долгожданный двенадцатый выпуск серии “Лучшие компьютерные игры”. Книга, как обычно, подготовлена редакцией журнала “Игромания”, являющегося лучшим компьютерного-игровым изданием в России. Значительная часть материалов книги в то или иное время публиковалась в “Игромании”, в журнале и на компакт. Для “Лучших компьютерных игр” они были обновлены и перекомпонованы.

Нынешний выпуск получился сочным и насыщенным, включив в себя прохождения и руководства по наиболее хитовым играм последнего времени. И, конечно же, нельзя не отметить гигантский материал по Heroes of Might & Magic IV (Герои Меча и Магии IV), содержащий всю необходимую для настоящих “героев” информацию!

Основным наполнением книги являются руководства и прохождения. Но это не все. В конце мы публикуем статьи по взлому и модификации игр. Гигантскую подборку проверенных кодов (и не только). И завершающим аккордом можно считать несколько страничек юмора.

Как обычно, часть тиража книги комплектуется компакт-дискom, на котором содержится огромное количество полезных патчей, нечестных (но подчас таких необходимых!) трейнеров, всевозможнейших дополнений и адд-онов для популярных и любимых вами игр, а также — уважаемая во всем мире читерская база данных Dirty Little Helper. Еще на компакте находятся руководства и прохождения, объем которых в несколько раз превышает объем самой книги. Подробнее о том, что находится на компакте, вы можете прочесть, перелистнув страницу и открыв содержание.

Надеемся, наше издание окажется вам полезным и позволит получить максимум удовольствия от приобретенных вами игр!

Редакция





СОДЕРЖАНИЕ КНИГИ



РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ЖАНР: STRATEGY

ТЕМА ВЫПУСКА:

| | |
|--|-----|
| HEROES OF MIGHT & MAGIC IV (ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ IV) | 08 |
| Capitalism II | 97 |
| Disciples 2: Dark Prophecy (Канун Рагнарека) | 109 |

ЖАНР: RPG

| | |
|-----------------------|-----|
| Gothic (Готика) | 124 |
| Wizardry 8 | 154 |

ЖАНР: ACTION

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Legacy of Kain: Blood Omen 2 | 188 |
| Jedi Knight 2: Jedi Outcast | 208 |
| Medal of Honor: Allied Assault | 246 |
| Command & Conquer: Renegade | 268 |

ЖАНР: ADVENTURE

| | |
|--|-----|
| Darkened Skye | 284 |
| Harry Potter and the Philosopher's Stone | 304 |
| Петька 3: Возвращение Аляски | 309 |

ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

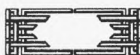
| | |
|--------------------------------------|-----|
| Aliens vs Predator 2 | 316 |
| Commandos 2: Men of Courage | 325 |
| Medal of Honor: Allied Assault | 327 |
| Return to Castle Wolfenstein | 334 |

КОДЫ, СЕКРЕТЫ, РЕСУРСЫ

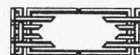
| | |
|--|-----|
| Стандартные и шестнадцатеричные коды, игровые ресурсы и easter eggs! | 342 |
|--|-----|

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЮМОР ГЕЙМЕРА

| | |
|---|-----|
| Лучшие юморески и анекдоты на тему компьютеров и компьютерных игр | 372 |
|---|-----|



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА



DIRTY LITTLE HELPER

База данных с наибольшим количеством трейнеров, кодов, подсказок, прохождений на английском языке по тысячам игр. Выложена нами целиком (период 1998-2002гг.). Объем: 250 МЕГАБАЙТ.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ на CD

1. Атлантида 3 (Atlantis III: The New World)
2. Демииурги (Etherlords)
3. Европа 2 (Europa Universalis II)
4. Серьезный Сэм: Второе пришествие

(Serious Sam: The Second Encounter)

5. Aliens versus Predator 2
6. Battle Realms
7. Civilization III
8. Commandos 2: Men of Courage
9. Empire Earth

10. Heroes of Might and Magic 3 1/2: In the Wake of Gods

11. Legacy of Kain: Soul Reaver 2

12. Mystery Of The Druids

13. Myth III: The Wolf Age

14. Patrician II

15. Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

16. Project Eden

17. Return to Castle Wolfenstein

18. Stronghold

19. Takeda

20. Throne of Darkness

21. Tom Clancy's Ghost Recon

22. Trade Empires

ВНИМАНИЕ! Руководства и прохождения по играм Heroes of Might and Magic IV, Disciples II: Dark Prophecy, Capitalism II, Готика (Gothic), Wizardry 8, Blood Omen 2, Renegade, Jedi Knight II, Medal of Honor, Harry Potter and The Sorcerer's Stone, Петька 3 и Darkened Skye опубликованы не только в книге, но и на компакт. Там они сопровождаются качественной цветной графикой.

ИГРОВАЯ ЗОНА ПО РУБРИКАМ КНИГИ

ACTION, STRATEGY, RPG, ADVENTURE

Save-файлы для Heroes of Might & Magic IV, Medal of Honor: Allied Assault и Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Плюс для находящихся на компакт руководства и прохождения: save-файл для Serious

Sam: The Second Encounter и записанные ролики для всех миссий в Myth III: The Wolf Age.

ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

Blood 2 Editing Tools для Aliens vs. Predator 2.

Утилиты для Commandos 2: Men of Courage.

ИГРОВАЯ МАСТЕРСКАЯ

"Шкурка" Arctic в формате *.psd для статьи "Создание скинов для Counter-Strike и Half-Life".

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ и АДДОНЫ

Далеко не каждый знает, что для многих любимых всеми нами игр существуют бесплатные дополнения: добавочные миссии и уровни, кампании и модификации (сильнейшие видоизменения игровых элементов, в сущности, дающие другую игру), юниты и скины, и множество другого. На компакт вы найдете специально отобранные и прошедшие тестирование дополнения для 31 ультрапопулярной игры. Все файлы снабжены тщательными описаниями, четкими инструкциями по установке и картинками.

1. *Age of Empires II*. Кампании, миссии и gamdom-карты.

2. *Aliens vs. Predator 2*. Модификации Hell's Elite Legions и Red Dwarf Mod, дополнительные карты и скины.

3. *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura*. Модификация Island Distribution, редактор диалогов, руководство по редактору карт, карта Арканума.

4. *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*. Дополнительные герои, альтернативные портреты для героев и один трейнер.

5. *Black and White*. Дополнительные карты.

6. *Command and Conquer: Tiberian Sun*. Модификации Computer Fantasy War и Ice Storm.

7. *Diablo II: Lord of Destruction*. Модификация The Evil (I).

8. *Disciples II*. Официальные дополнительные карты и обои для рабочего стола.

9. *Dune 2000*. Модификации Epic Dune и Advanced D2k, дополнительные карты.

10. *Emperor: Battle for Dune*. Модификация Mini Mod.

11. *Empire Earth*. Дополнительные карты.

12. *Etherlords (Демииури)*. Карта от разработчиков.

13. *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*. Модификации Armour Mod, Bullet Proof Mod, Canadian Invasion, Champions Mod, Lara Croft Mod, Real BOS, Shadow Squad и Star Wars Mod; программа BOS View и Spray; дополнительные карты для мультимедиа.

14. *FIFA 2002*. Стадион "Динамо", новое оформление для replay.

15. *Half-Life*. Карты Doom, Frag Pipe, Laser SETI, Xenenergy и Y2Nuke, модели игроков.

16. *Heroes of Might and Magic III*. Несколько высококачественных сценариев.

17. *Max Payne*. Модификации 70'th Max House, Die Hard, First Person, KungFu Mod 2.0, Lightsaber Mod, MaxMatch Mod, Nude Payne, The Rock и Max Module; огнемет для Макса; дополнительные скины.

18. *MechWarrior IV: Black Knight*. Скины для роботов.

19. *Medal of Honor: Allied Assault*. Модификации Body Shots Puff Mod, Crizz Blood Mod, Elite Bloody Mix, Guts Mod, Mpowell Mod, NoBazooka!, Pistols Only Mod, Weapons Mod и Quackel's Blood Mod; скины; альтернативные прицелы, скринсейвер; обои для рабочего стола.

20. *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Дополнительные миссии и утилита OFP Addon Helper.

21. *Red Alert II*. Модификации Bonanza Mod, Endless War, Fallen Angels, Nurples Rules, SEAL Ops и Yuri's Airwar; официальные и неофициальные карты; дополнительные миссии.

22. *Red Faction*. Модификации Biohazard Mod, No Geo Limits и Supreme Executioner, мультиплеерные карты, RedFaction Kit, фирменный шрифт.

23. *Return to Castle Wolfenstein*. Мультиплеерные и сингловые карты, важные утилиты.

24. *Starcraft*. Утилиты MPQ Control, SCSSound, Tile Editor, Unit Editor.

25. *Stronghold*. Дополнительные сценарии.

26. *The Sims*. Дополнительные предметы в ассортименте, программа SimZip, программа

Object Organizer.

27. *Unreal Tournament*. Мутатор Flak Mine Cannon, дополнительные карты, дополнительные скины.

28. *Ил-2 Штурмовик*. Дополнительные миссии, тема для рабочего стола, скины, утилита IL2 Loader.

29. *Казак*. Дополнительные карты.

30. *Проклятые Земли*. Универсальный редактор.

31. *Руна (Rune)*. Дополнительные карты, модификация SloMo, Breakable Weapons, бот "Rune Bot".

ПАТЧИ

Патчи являются программными довесками, выпущенными разработчиками и содержащими важные исправления для соответствующих игр. На компакт вас ждет больше 20 патчей для самых хитовых игр последнего времени:

Age of Sail II (Бек Парусников 2), Arcanum, Ballistics, Battle Realms, C&C: Renegade, Civilization III, Commandos 2: Men of Courage, Empire Earth, Global Operations, Max Payne, Medal of Honor: Allied Assault, Myth 3: The Wolf Age, Project Eden, Red Alert 2: Yuri's Revenge,

Return To Castle Wolfenstein, Tropico, Wizardry 8 (ультраважный патч), Атлантида III (Atlantis III), Демиирги (Etherlords), Европа 1492-1792, Ил-2 Штурмовик (IL-2 Sturmovik), Крutoй Сэм (Serious Sam).

ТРЕЙНЕРЫ

Трейнеры — читерские программы, временно исправляющие некоторые игровые параметры. С их помощью легко делать себе, например, бесконечное здоровье, неограниченный запас патронов, миллионы денег на счету и т.д. На компакте вы встретите более 120 трейнеров по более чем 100 играм:

Демиирги (Etherlords), A2 Racer Goes USA, Aaragon Deluxe Gold Edition, Alcatraz, Aliens vs Predator 2, America: Expansion Pack, Aquanox, Bad Folkers, Ballistics, Battle Realms, Beach Head 2002, Bumper Wars, Car Tycoon, Casino Tycoon, Civilization 3, Clusterball v1.006, Comanche 4, Combat, Command & Conquer: Renegade, Commandos 2, Dagger Whitewater Rapids, Darkened Skye, Diamond Caves 2, Dig Dug: Deeper, Disciples 2, DX-

Ball 2, Emperor: Battle for Dune, Empire Earth, Evolution 4x4, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, Fire Department of New York (FDNY Fire Fighter), G-Darius, Gekko Mahjong World Championship Plus, Get the Bunny, Ghost Recon, Gorasul, Harley-Davidson: Race Around the World, Hugo: Black Diamond Fever, Hundred Swords, Hunting Unlimited, Imp, Kick Off 2002, Killer Tank, Kingdom Under Fire Gold Edition, Kirikou, Larry Ragland's 4x4 Challenge, Lego Racers 2, Master Rally, Mat Hoffman's Pro BMX, Medal of Honor: Allied Assault, Megarace 3, Merlin's Magic Break Out, Miami Powerboat Racer, Monsters Inc.: Scare Island, Moon Tycoon, Moto Racer 3, Mountain Man, Myst 3: Exile, New York Race, NHL 2002, Operation Flashpoint, Patrician 2, Pillars of Garendall, Pool of Radiance:

Ruins of Myth Drannor, Project Eden, QuadroNoid: The Magic Worlds, Rayman M, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Red Faction v1.10, Resident Evil 3: Mercenaries, Return to Castle Wolfenstein, Robin Hood, Robot Wars, Runesword 2, Sega Marine Fishing, Serious Sam: Second Encounter, Settlers 4: Mission Pack, Shrek Game Land, Ski Resort Tycoon 2, Snake 2.2, SnowCross, Soul Reaver 2, Star Trek: Armada 2, Star Trek: Bridge Commander, StarCraft, Strayfire, Stronghold, Super Hero Basketball Sports, Tetris 4000 2.5, Tetrix Mania, The Sims: Hot Date, Tiger Woods PGA Tour 2002, Tintin Destination Adventure, Tooncar, Tux Racer, Uplink, Virtua Tetris, War Commander, Warlords: Battlecry 2, Wizardry 8, World Dance, World War 2: Desert Rats, World War 3: Black Gold, Zoo Tycoon.



РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
В ЖАНРЕ

STRATEGY

Heroes of Might and Magic IV ●
(Герои Меча и Магии IV)
Trevor Chan's Capitalism II ●
Disciples II: Dark Prophecy ●

Heroes of Might and Magic IV

Герои Меча и Магии IV

Сейчас трудно найти игрока, который вообще не знал бы, что такое **Heroes of Might and Magic**. Поэтому я лишь в общих чертах опишу то, что не изменилось с первых трех серий, а сосредоточусь все-таки на изменениях.

Heroes of Might and Magic — с любым номером — пошаговая фэнтези-стратегия. Ее основа — исследование карты, строительство сооружений в городе, накопление ресурсов, приобретение войск, приобретение героями опыта.

Стратегия эта — боевая, и потому все, что ни делается в этой игре, ориентировано на бой. Мирного развития в играх серии не предусмотрено. Общая схема проста: построил сооружение — приобрел армии — отправился в бой; после боя герой получил добычу и опыт, набрал еще бойцов... повторять до полной победы.

В игре имеется шесть рас. Их называют по тем идеям, которым они следуют: **Жизнь, Природа, Хаос, Смерть, Порядок, Сила**. Пять первых рас — это пять видов магии, те самые, что знакомы многим по играм **Magic: the Gathering** или **Master of Magic**. Шестая раса обходится без магии.

Расы можно расположить в виде пентаграммы:

Соседние расы считаются дружественными, они могут изучать магию друг друга. Противостоящие — враждебными.

Пока не кончилось предисловие, упомяну еще вот что. Для того, чтобы по-настоящему изучить игру таких масштабов, нужно немало времени. Описания и характеристики я буду кое-где снабжать комментариями, но, возможно, потом мои оценки придется в чем-то пересмотреть.

ПУТЕШЕСТВИЯ И КАРТА

Начнем с карты. Именно ее мы видим перед собой, когда начинаем игру.

В целом карта устроена примерно так же, как и раньше. Основные объекты на ней — города, армии и рудники, повсюду разложены разнообразные призывы — ресурсы, артефакты и так далее. Плюс куча кустов, деревьев, камней, которые по сути своей препятствия и ничего более. Незазвезданная еще территория скрыта за черной мглой. На первый взгляд может показаться, что изменилась только графика.

Кстати, изменилась она, прямо скажем, странно. Введен «реалистичный масштаб», как объясняют нам разработчики: по их мнению, реализм — это когда герой на своей лошадке намного меньше горо-

| | |
|--------------------|---|
| Жанр: | Полевая стратегия |
| Издатель: | 3DO |
| Разработчик: | New World Computing |
| Издатель в России: | Бука |
| Локализация: | Бука |
| Похожесть: | King's Bounty, Heroes of Might and Magic I-III |
| Необходимо: | PII-300, 128 Mb |
| Рекомендуется: | PIII-450, 256 Mb |
| Мультиплеер: | Бюджет после появления патча |
| Сколько CD: | Два |
| Рейтинг «Мании»: | ●●●●●●●● 10.0 |



да, зато среднестатистическая елочка по высоте намного превосходит длину городской стены. Ну да ладно. Хуже то, что в результате стоящих на карте монстров надо разглядывать с микроскопом, и только подпись, появляющаяся при наведении на армию курсора, несколько облегчает жизнь. Между прочим, не стоит наивно полагать, что нейтральные монстры, как и прежде, однородны: теперь группа стражей сожженища запросто может состоять из нескольких видов тварей. Например — из стрелков с прикрытием.

В прежних версиях все существа, кроме героев, вообще не могли действовать самостоятельно, разве что защищать город, в котором живут. Теперь все иначе: каждый несчастный грифон может вдоволь налетаться по карте без отца-командира. И может осуществлять почти любые функции: драться, захватывать ресурсы и даже артефакты (для него совершенно бесполезные, но их можно передать герою). Вот только получать опыт и ставить флаги на сооружениях (включая сюда и шахты!) простому воину не дано.

Тем самым существа были повышены почти до уровня героев, ну а герои... низведены до уровня простых воинов. Если раньше герой наблюдал за боем из прекрасного далека, командуя своими бойцами и время от времени изрыгая какой-нибудь огненный шар, — то теперь ему приходится самолично махать мечом в гуще схватки, получая, разумеется, раны.

Перемещение организовано классически: выбрав армию (в меню справа, под мини-картой), указываем ей точку назначения. При этом рисуется траектория из стрелочек. Зеленые стрелочки показывают часть пути, которую мы одолеем за ход, желтые — туда мы тоже успеем добраться, но окажемся под угрозой нейтральных монстров, красно-оранжевые — там мы окажемся не ранее, чем на следующий ход. Повторный щелчок подтверждает выбор и отправляет армию по заданному маршруту.

Количество оставшихся пунктов движения у каждого бойца свое. Поэтому старая тактика пересылки воинов на большое расстояние, передавая их от героя к герою, в этой игре не пройдет. Если вы провели отряд на полную величину его движения, а потом передали уставших бойцов в другую армию — она окажется с нулем оставшихся ходов. Не спасет даже "склеивание" отряда с другим отрядом таких же существ: в результате вся объединенная группа не сможет двигаться до следующего хода.

Нейтральные монстры утратили неподвижность и научились перемещаться. Но, как нетрудно догадаться, если бы им предоставили полную свободу действий — рухнула бы вся логика игры, потому что эти негодяи покинули бы вверенные им объекты, и до призов, чего доброго, удалось бы добраться безнаказанно. Поэтому реально они начинают движение (за редким исключением морских монстров) лишь в том случае, если герой оказался в пределах их досягаемости, причем не просто оказался, а остановился на этой территории (она при изображении пути героя обозначается желтыми стрелочками). Ну, или подошел по пути совсем в упор. То есть, по сути дела, монстрам не придали подвижность, а просто-напросто увеличили радиус реагирования. Впрочем, тоже полезно: помню, как в былые времена приходилось изощряться, что-бы при рисовании карты не оставить ни одной свободной дырочки в каком-нибудь закутке с призами...

Заметим, что монстры атакуют тех, кто не подошел к ним в упор, не всегда, а только если имеют хоть какие-то шансы на победу. Дюжина пейзаж не бросается с улюлюканьем в атаку на стаю драконов.

Не менее важное изменение: теперь мы не видим автоматически все, что происходит на открытых нами участках карты. Те районы, где нет наших наблюдателей, покрываются туманом войны: видеть карту мы можем, но не существ, на ней стоящих. Наблюдатели — это не только войска, но и здания, на которых стоит наш флаг: города, рудники и т.п., даже если гарнизона в них нет.

Перемещение по непривычному ландшафту отнимает у армий больше сил. У обитателей каждой расы есть свой "родной" ландшафт, путь по которому для нее проходит без штрафа. Какие ландшафты есть в игре — смотрите **Таблицу №1**.



Таблица №1

| Ландшафт | Цена передвижения | "Родные" расы |
|---------------|-------------------|----------------|
| Трава | 100% | Жизнь, Природа |
| Грязь | 100% | — |
| Снег | 175% | Порядок |
| Песок | 150% | — |
| Болото | 200% | Хаос |
| Камни | 125% | Сила |
| Вулканический | 125% | Смерть |

Поговорим об интерфейсе экрана с картой, тем более что подписями нас разработчики игры не балуют. Что трогательно, интерфейс зависит от разрешения экрана: на 1280x1024 панелей больше.

Слева, как нетрудно заметить, — карта, справа сверху — мини-карта для ориентирования. Устроена она более или менее классически, все объекты, над которыми можно ставить флаг, раскрашены в цвета владельца. Под мини-картой (если разрешение экрана не меньше, чем 1024x768) размещена табличка, в которой показано количество ресурсов всех видов.

Справа от мини-карты примостилась махонькая полосочка, в которой, однако, затаились все основные кнопки. Как то, сверху вниз (счастливым обладателям экрана 800x600 достанутся не все кнопки):

1. Системное меню (сохранение, загрузка, настройки и так далее);
2. Игровое меню (некоторые функции из этого списка имеют отдельные кнопки):
 - 2.1. Информация по сценарию (цели, задачи, история);
 - 2.2. Обзор королевства (статистика по ежедневному доходу, сводка всех героев, городов);
 - 2.3. Журнал заданий (quest log);
 - 2.4. Рынок (теперь это — не отдельное строение, в окно обмена ресурсов попадают прямо через эту пиктограмму. Должен заметить, что курс довольно-таки щадящий);
 - 2.5. Воровская гильдия (сводка информации по вашим врагам);
 - 2.6. Торговля (обмен ресурсами с союзником);
 - 2.7. Большая карта;
 - 2.8. Карта с сокровищем (как в прежних версиях);
 - 2.9. Выкопать сокровище;
 - 2.10. Просмотр караванов (см. описание караванов в главе "Города", раздел "Общие здания");
 - 2.11. Просмотр последнего хода противников.
3. Переключение между подземной и надземной картами;
4. Применение "походных" (то есть применяемых вне боя) заклинаний;
5. Переместить армию, то есть двигаться по намеченному маршруту (в режиме 800x600 этой кнопки нет, но это совершенно неважно — повторный щелчок в ту же точку начинает движение армии и без специальной кнопки);

6. Рынок (см. выше; в режиме 800x600 этот пункт есть только в игровом меню);

7. Обзор королевства (см. выше; в режиме 800x600 этот пункт есть только в игровом меню).

Нижне **мини-карты** и **таблицы ресурсов** — два столбца. В одном в круглых рамках красуются портреты героев или существ — это ваши армии, на них можно переключаться щелчком мыши по соответствующему кругу. Другой точно так же позволяет войти в окно города. На картинках городов может быть галочка — это означает, что в нем за этот ход что-то построено (и больше строить до конца хода нельзя), а наверху картинки помещаются цветные полоски, на которых показан прирост существ в городе.

Если щелкнуть по портрету героя дважды — покажется окно армии, где показано в деталях все войско, а также можно посмотреть надетые на героя магические предметы и содержимое его вещмешка. В этом экране можно разделить армию, если перенести (drag & drop) часть войск в нижнюю строку. Он появляется и тогда, когда две ваших армии встречаются, чтобы обменяться войсками или предметами. Предметы можно передавать от героя к герою, перетаскивая их на портрет получателя.

Еще ниже примостилась панель, на которой можно подробно рассмотреть состав выбранной армии. В разрешении 1280x1024 между ней и столбцами выбора городов и героев втискивается экранчик подробных характеристик бойца.

Наконец, правый нижний угол занят изображением песочных часов. Нажатие на них означает конец хода. Рядом с часами — окошко времени и даты (игровых).

БОЙ

Когда две враждебные армии сталкиваются, случается битва. Бой происходит на отдельной карте.

Справа сверху на боевом экране помещаются кнопки, которыми управляется сражение. Верхняя — выбор и применение заклинания (кстати, выбор заклинания актуален не только для героев, но и для многих других существ). Следующая — пропуск хода (с усилением обороны на этот ход на четверть). Далее — команда подождать, пока не походят остальные. Следующая кнопка определяет для активного бойца “действие по умолчанию” (атаковать, стрелять, колдовать определенное заклинание, двигаться). Кнопка со скрещенными мечами переводит в режим автоматического боя. За ней следуют боевые настройки (теперь в бою можно сохраниться!).

Наконец, кнопка с бегущим человечком позволяет герою бросить своих солдат и бежать в город. Кнопка с белым флагом позволяет поторговаться с врагом насчет мирного расхождения; впрочем, нейтральные бойцы обычно к этим переговорам не расположены.

Перемещения на боевой карте происходят почти так же, как и на обычной, только не показывается траектория. Увы, это очень мешает: догадаться по карте, какие участки проходимы, а какие — нет (и вообще, как это чертовое поле разбито на клетки!) иногда может быть нетривиально. Через травку ходить можно, через кусты — нет, а кусты по размеру чуть меньше травы... Беда и огорчение. Это притом, что фигурки в бою нарисованы куда внятнее, чем в остальных режимах. Хорошо хоть, летуны перескакивают через все препятствия без задержки.

Нетрудно запутаться и в обозначениях активных бойцов: дело в том, что они обозначаются красноватым кружком под ногами и стрелочкой около флажка с численностью. Но кружок часто скрыт другими солдатами, а стрелочка... ее высота зависит, по-видимому, от роста существа, и в куче похожих флажков разобраться непросто.

Наносимые повреждения показываются теперь в виде отлетающих чисел, одно из которых сопровождается изображением разбитого сердечка (?) — это собственно количество снятых хитов, а другое — картинкой черепа, это количество убитых врагов.



▲ Хорошо замороженные варвары...

Полезная возможность: если перед атакой подержать курсор над врагом, вам покажут, сколько хитов будет снято.

Механика расчета снимаемых хитов стала, наконец-то, очевидной и общедоступной.

У каждого существа есть, во-первых, параметр **повреждения** (изображается под значком кулака). Там приводится диапазон, например: 3-5. Потом эта величина умножается на параметр **атаки** (меч) и делится на параметр **защиты** (щит) того, кого атакуют. На удивление внятно. При стрельбе картина та же, только атака и защита берутся стрелковые (лук). Разумеется, снятые хиты умножаются на количество атакующих существ.

Важная деталь: ответный удар наносится *немедленно*, а не после вычитания потерь. Исключение: существа со способностью первого удара (first strike) бьют первыми, независимо от того, атакуют они или обороняются, а их противник наносит повреждения уже после расчета потерь.

Стрелкам теперь тоже отвечают на атаку, если обстреливаемый тоже умеет вести стрельбу на расстоянии. При этом действует способность первого удара: эльф ведет опережающий огонь по лучникам или оркам, даже если нападал не он, а на него.

По-прежнему сила стрелков в ближнем бою резко снижается, если нет особой способности, ликвидирующей этот недостаток. На больших расстояниях повреждения от стрельбы также снижаются. Стрелять существо, находящееся в зоне ближнего боя противника, по-прежнему не может. Интересно, что другие существа теперь могут *заслонить* от стрел и даже магии: если воину не видно конкретного против-

ника, он не может провести против него дальнюю атаку любого вида. При этом *свои* не загораживают врага, только вражеские воины могут заслонить своих союзников от ваших стрелков.

Для оценки возможностей существа стоит внимательно изучить его характеристики.

Что такое **повреждения**, **атака** и **защита**, рассказано выше. Значение хитов, количества стрел и магии, надеюсь, очевидно.

Удача влияет на количество получаемых бойцом ран: чем она больше, тем меньше повреждений наносит существу враг. Точная формула, увы, неизвестна.

Боевой дух (Morale) влияет на порядок действия отряда и наносимые им повреждения. Формула опять-таки пока неизвестна.

В некоторое замешательство могут привести два похожих на первый взгляд параметра: **движение (Movement)** и **скорость (Speed)**. Первое из них заведует передвижением по карте путешествий (в режиме путешествий там показывается, сколько пунктов еще осталось) и дальностью перемещений в бою. Скорость влияет на порядок, в котором действуют отряды.

Многое зависит от начального расположения бойцов. Возможны три формации: обычная, плотная и квадратная. Порядок расстановки зависит от порядка воинов в группе. Поскольку преобразование полочки армии в строй неочевидно, приведем схему:

Понятно, что плотный строй лучше держит атаку и защищает стрелков во втором ряду, но уязвим к магии, бьющей по площадям; впрочем, такой магии не слишком много, и в среднем этот строй при наличии стрелков, пожалуй, продуктивнее обычного. Квадратный строй предназначен для защиты отдельного сверхценного мага или стрелка.

Есть два особых режима боя: осада и морское сражение. О морском сражении мало что можно добавить — разве что то, что за него ответственны особые навыки, да еще — при битве двух кораблей один непременно погибает.

С осадой крепостей все довольно любопытно. Крепость обнесена стеной, в которой имеются ворота. Никаких старых катапульти и баллист нет. Атакующие могут выбивать ворота прямой (не стрелковой!) атакой на них. Можно атаковать и тех, кто за воротами, но с минусами; они же имеют плюсы при атаке на вас из-за стены. Ров делает примерно то же, что и всегда — замедляет и усиливает минусы осаждающих, в него попавших. Стрелковые площадки — место, куда защитник может установить стрелков или магов. Там они в относительной безопасности от не умеющих биться на расстоянии врагов. Площадки дают только верхний уровень развития крепости — замок.

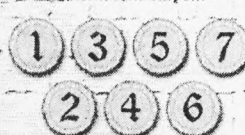
Армия в меню армий или на главном экране:



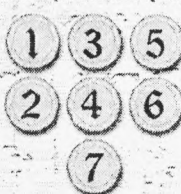
Обычный строй:



Плотный строй:



Квадратный строй:



РЕСУРСЫ

Ресурсы остались теми же, что и раньше: золото, дерево, руда, сера, ртуть, самоцветы и кристаллы. Разве что нарисованы они теперь в стиле дешевого комикса, так что самоцветы напоминают подкрашенное казахское лакомство чак-чак.

Добываются ресурсы в шахтах — руда и дерево по две единицы в ход с шахты, золото — по 1000 монет, остальное — по штучке в ход с шахты. В общем, и тут все по-старому. Правда, появилась интересная штука — месторождения. На них можно *построить* шахту, затратив довольно приличные деньги и некоторое количество дерева.

Можно добывать ресурсы и в виде разовых призов — немалое их количество разложено на карте. Деньги также производятся городом. Любые ресурсы могут добываться героем со способностью *Nobility*, но об этом будет подробно рассказано ниже.

Куда ресурсы тратить? Золото — на строительство, закупку войск и разнообразные траты; все остальное — в основном на строительство, причем теперь редких ресурсов (серы, ртути, самоцветов, кристаллов) надо намного меньше, чем ранее: их не нужно в бешеных количествах вкладывать в строительство магических гильдий. Если раньше владение шахтами всех типов было абсолютно необходимо для любого, кто хотел взрастить себе приличного мага — то теперь вполне реально без этого обойтись.

ГОРОДА

В городах строятся здания и приобретаются войска.

Интерфейс города

Вся верхняя часть — это картинка города, на которой изображены построенные в нем здания. Щелчком по зданию можно вызвать его функции. У каждого здания — свой отдельный интерфейсный экран, о некоторых из них я расскажу ниже.

Нижняя панель — управляющая. Слева в ней помещается список ваших городов, тот, в котором вы находитесь в данный момент, подсвечен. В остальные можно попасть, щелкая по ним мышью. Чуть правее — список и количество монстров, доступных к найму в данный момент. Их можно нанимать прямо из этого списка, просто щелкнув по соответствующему кружочку. Вообще, нанять существ можно целыми тремя способами: как описано выше, щелкнув по их жилищу и щелкнув по крепости. Обычно используется только первый метод, но в меню крепости есть один очень полезный пункт: “Купить все”. Эта кнопка расположена внизу справа.

Обратите внимание на важнейшее отличие от предыдущих частей игры. Если раньше “приплод” во всех жилищах существ случался исключительно по воскресеньям, раз в неделю, то теперь трудный процесс размножения равномерно распределен по всей неделе. Скажем, если здание приносит в неделю четырех бойцов, то чуть чаще, чем раз в два дня, там будет появляться новый вояка.

Еще правее — две полосы с бойцами, верхняя и нижняя. Верхняя полоса — это бойцы, охраняющие замок. Если вы выйдете из режима города в режим карты, вы этих бойцов среди армий не увидите. Нижняя полоса — стоящая у ворот города армия. Вы можете свободно перемещать между этими двумя полосками бойцов классическим методом drag & drop. Дозволяется собрать в армии нескольких героев, ни одного героя, и так далее.

(Кстати, гарнизон можно оставить не только в городе, но и, скажем, в шахте. Иногда это очень даже небесмысленно, чтобы какой-нибудь прощелыга парой феечек не захватил наши ценные стратегические ресурсы.)

Под полоской с существами — список и количество имеющихся у нас ресурсов. В верхнем правом углу — портрет героя-губернатора данного города. Это — новая концепция (точнее, хорошо стянутая из **Master of Orion II** старая): если у героя есть некоторые способности к управлению, то существа в возглавляемом им городе будут быстрее размножаться (хм?). Для управления городом губернатору вовсе не обязательно в нем находиться.

В случае разрешения 1280x1024 справа от полосок армий остается еще место, чтобы показать характеристики выбранного бойца.

Теперь разберемся подробнее со зданиями.

Общие здания

Ратуша (Village Hall, Town Hall, City Hall)

Изначально в городе обычно стоит Village Hall, который в два этапа можно усовершенствовать до City Hall. От уровня этого здания зависит ежедневный доход, приносимый городом: 500, 750 и 1000 золотых соответственно.

Щелчок по этому строению позволяет возводить другие здания. При этом показывается экран строительства. Под каждым зданием — прямоугольник с его названием: желтый фон обозначает, что здание уже построено, зеленоватый — что все необходимые ресурсы и постройки есть и можно возвести его немедленно, красный — что строительство этого здания пока невозможно, но в будущем противопоказаний нет. Красный фон означает отсутствие необходимых ресурсов или сооружений либо тот факт, что в этот ход вы уже строили что-то в этом городе: вопреки настойчивым утверждениям из предварительных обзоров, строить по несколько зданий за ход (“лишь бы деньги были”) как было нельзя, так и осталось.

Серый фон — здание построить в этом городе нельзя в принципе. Причиной тому могут быть: сценарные ограничения, для верфи — отсутствие рядом моря, для жилищ существ — наличие другого жилища, запрещающего строительство этого.

При щелчке по еще не построенному зданию будет указано, какие ресурсы и постройки для него необходимы, и, если строительство возможно, вам будет предложено подтвердить приказ об этом. После подтверждения ресурсы будут израсходованы, а зданием можно пользоваться.

Стоимость постройки Town Hall: 2500 золота, 10 дерева, 10 руды

Стоимость постройки City Hall: 2500 золота, 10 дерева, 10 руды, 5 кристаллов, 5 самоцветов

Форт, Цитадель, Замок (Fort, Citadel, Castle)

Форт обеспечивает защиту города стеной. Цитадель добавляет к ней ров. У замка стены и ворота мощнее, а внутри есть башенки, на которые можно ставить стрелков. При этом они почти недосыгаемы для не умеющих летать, стрелять и колдовать врагов. Заметим, что стрелки не берутся “ниоткуда”, как в более старых играх серии.

Раньше усовершенствование этого здания ускоряло прирост существ. Теперь этого эффекта нет.

Как и прежде, щелчок по этому зданию показывает набор всех доступных к найму в городе бойцов. Нанимать их проще через основную панель меню города, за исключением случая, когда хочется нанять всех сразу: тогда поможет кнопка “купить все” справа внизу меню крепости.

Стоимость постройки форта: 5000 золота, 20 дерева, 20 руды

Стоимость постройки цитадели: 7500 золота, 20 дерева, 20 руды

Стоимость постройки замка: 7500 золота, 20 дерева, 20 руды

Тaverna (Tavern)

Здесь можно нанять нового героя. Доступны только герои из “союзных” замков (по положению в пентаграмме магии — см. главу “Герои”). Героя можно нанимать не чаще, чем раз в неделю в каждом замке.

Стоимость постройки: 500 золота, 2 дерева

Караван (Caravan)

Аналога этого чрезвычайно полезного здания в прежних сериях не было. Оно позволяет без помощи перемещения по карте транспортировать существ из города в город либо из расположенного где-то на карте жилища (предварительно захваченного, конечно) в город. Стоит это удовольствие вполне умеренную сумму. Иначе пришлось бы бегать к каждому зданию и перегонять тварей вручную, что очень долго и нудно. Спешить с его постройкой ни к чему (здание-то не из дешевых), но в поздней фазе игры он весьма ценен.

Щелчок по этому зданию предлагает создать караван, осмотреть уже имеющиеся или узнать время их прибытия. При создании каравана (это стоит денег, но относительно небольших) можно сразу же уплатить стоимость покупки посылаемых существ.

Стоимость постройки: 4500 золота, 10 дерева

Верфь (Shipyard)

Это здание можно строить лишь в том случае, если город стоит на морском берегу. После его возведения в нем приобретаются корабли.

Стоимость постройки: 2000 золота, 20 дерева

Тюрьма (Prison)

Если вражеский герой проиграл битву и не сумел унести ноги с поля боя, он попадает именно сюда. Это здание тоже не имело прямых аналогов в предыдущих играх. Бude превратности войны приведут к захвату города врагом — все его пленные герои получают свободу.

Строить это здание не нужно, оно всегда есть в городе. Видимо, города Моши и Магии начинаются с тюрьмы...

Магические гильдии

У всех они называются по-разному: Институт Магии (Institute of Magic) — у Порядка, Гильдия Колдунов (Sorcerers' Guild) — у Хаоса, Священный Собор (Holy Cathedral) — у Жизни, Башня Тьмы (Tower of

Darkness) — у Смерти, Обитель Друидов (Druid's Hall) у Природы. Города Силы, что логично, не обладают подобной постройкой.

При посещении городов с таким зданием герои, обладающие навыком соответствующей магии, узнают все доступные им по степени магического умения заклинания, а также восстанавливают часть маны. Если отдохнуть в таком городе — мана восстанавливается целиком.

Здание можно совершенствовать вплоть до пятого уровня. С каждым новым уровнем в нем появляются заклинания соответствующего уровня: по 3 — на первом и втором, по 2 — на 3 и 4, по 1 — на 5.

Стоимость постройки: 1000 золота, 2 дерева, 2 руды, 1 редкий ресурс (у разных городов он разный) — первый уровень, 1000 золота и 1 редкий ресурс — далее.

Дополнительные библиотеки

Они расположены в экране строительства по соседству с магической гильдией и именуются в зависимости от города. Если возвести такую библиотеку (их по две в каждом обладающем магией городе), то в гильдии появятся заклинания соответствующей соседней школы магии. Уровень этих заклинаний будет зависеть от уровня гильдии. На первых трех уровнях библиотека дает по 2 заклинания, далее — по 1. Самую библиотеку для этого совершенствовать не надо.

Стоимость постройки: 2500 золота, 2 дерева, 2 руды, 2 редкого ресурса (разный для разных библиотек).

Магазин

Это здание тоже называется у всех по-разному, но суть одна. В нем можно приобретать простенькие артефакты (зелья, не слишком серьезное оружие и доспехи) для экипировки начинающего героя или восполнения пробелов в снаряжении героя поопытнее.

Для Жизни это — Орден Паладинов (Order of Paladins, кто бы мог подумать, что в здании с таким возвышенным названием торгуют!), Смерти — Оружейная (Armory), для Природы — Гильдия Следопытов (Ranger's Guild), Порядка — Лаборатория Алхимика (Alchemist's Workshop, это строение стоит дороже аналогов — помимо основной цены надо заплатить по единице каждого из редких ресурсов, зато руды нужно меньше), Хаоса — Воровская Гильдия (Rogue's Guild). Город Силы и тут обделили.

Стоимость постройки: 3000 золота, 4 дерева, 10 руды

Жилища

В каждом городе, разумеется, можно возводить здания, в которых будут плодиться существа. Здания эти — от первого до четвертого уровня, на каждом уровне по два разных. Можно построить оба здания первого уровня, а на более высоких — только по одному из двух. При этом, если у вас есть разные города одной расы, там можно строить разные жилища. Для строительства любого жилища необходимо вначале построить форт.

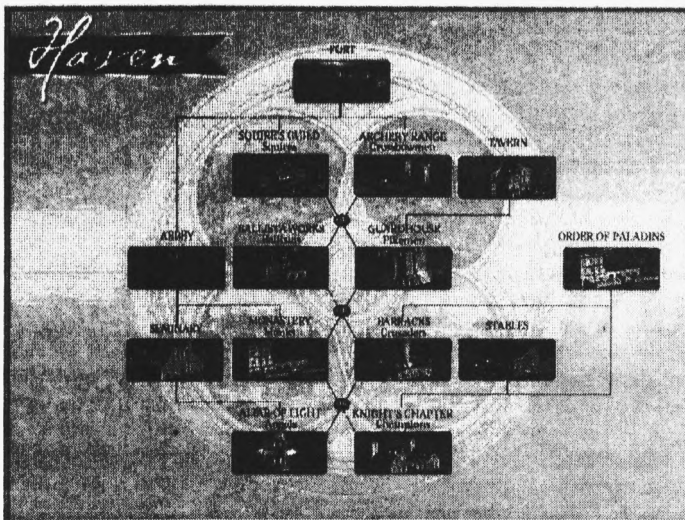
В этой главе перечислим жилища вкратце. Их обитателей мы рассмотрим позже во всех подробностях.

Обитель (Haven) — Жизнь

Первый уровень:

Гильдия Оруженосцев (Squire's Guild) обучает оруженосцев и стоит 1500 золота.

Стрельбище (Archery Range) обучает арбалетчиков, стоит столько же.



Второй уровень:

Цех Баллист (Ballista Works) строит баллисты. Цена — 3000 золота, 6 руды, нужно здание первого уровня. Не допускает строительства Караульной.

Караульная (Guardhouse) тренирует копейщиков. Цена — 3000 золота, 3 руды, 3 дерева, нужно здание первого уровня. Не допускает строительства Цеха Баллист.

Третий уровень:

Монастырь (Monastery) готовит монахов. Цена — 6250 золота, 4 руды, 4 дерева, 8 кристаллов, нужно здание второго уровня и Аббатство. Не допускает строительства Казарм.

Казармы (Barracks) выпускают крестоносцев. Цена — 6250 золота, 12 руды, 12 дерева, нужно здание второго уровня и Орден Паладинов. Не допускает строительства Монастыря.

Четвертый уровень:

Алтарь Света (Altar of Light) призывает на помощь ангелов. Цена — 14000 золота, 10 руды, 12 дерева, 15 кристаллов, 12 самоцветов, нужно здание третьего уровня и Семинария. Не допускает строительства Рыцарского Капитула.

Рыцарский Капитул (Knight's Chapter) готовит воителей. Цена — 14000 золота, 32 руды, 40 дерева, нужно здание третьего уровня, Орден Паладинов и Конюшни. Не допускает строительства Алтаря Света.

Некрополь (Necropolis) – Смерть

Первый уровень:

Кладбище (Cemetery) производит скелеты и стоит 1500 золота.

Пыточная (Torture Chamber) призывает бесов, стоит столько же.

Второй уровень:

Псарня (Kennele) выращивает церберов. Цена — 3000 золота, 4 дерева, 1 серы, нужно здание первого уровня. Не допускает строительства Могильника.

Могильник (Bagrow

Mound) порождает привидения. Цена — 3250 золота, 3 кристалла, нужно здание первого уровня и Некролизатор. Не допускает строительства Псарни.

Третий уровень:

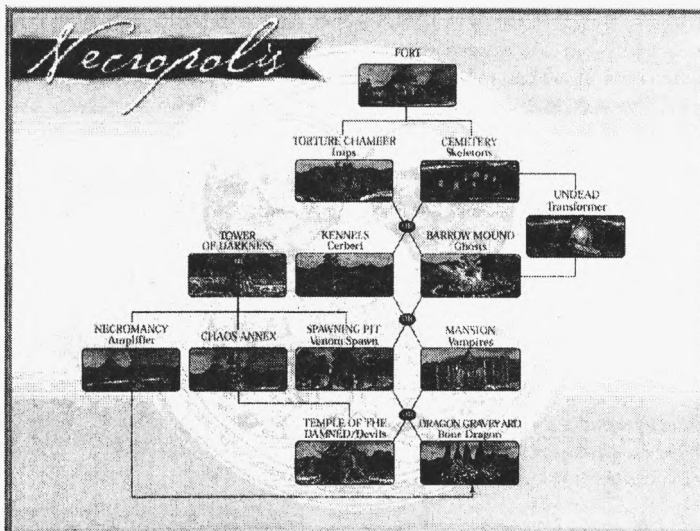
Особняк (Mansion) — обиталище вампиров. Цена — 6250 золота, 8 дерева, 8 кристаллов, нужно здание второго уровня и Таверна. Не допускает строительства Плодильни.

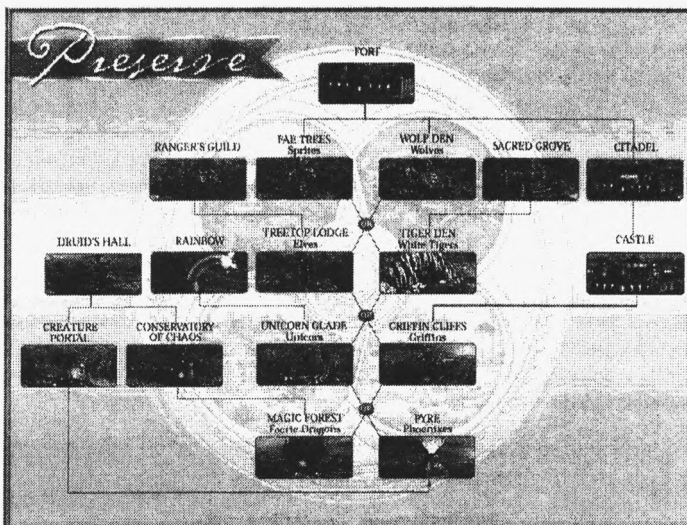
Плодильня (Spawning Pit) разводит ядовитых тварей. Цена — 6250 золота, 8 руды, 8 ртути, нужно здание второго уровня и Башня Тьмы. Не допускает строительства Особняка.

Четвертый уровень:

Храм Проклятых (Temple of Damned) призывает дьяволов. Цена — 14000 золота, 8 руды, 6 дерева, 20 серы, 10 самоцветов, нужно здание третьего уровня и Крыло Хаоса (Chaos Annex, одна из библиотек (см. выше), отдельно не описана). Не допускает строительства Кладбища Драконов.

Кладбище Драконов (Dragon Graveyard) творит костяных драконов. Цена — 14000 золота, 14 руды, 12 дерева, по 6 кристаллов, самоцветов, серы и ртути, нужно здание третьего уровня. Не допускает строительства Храма Проклятых.





Заповедник (Preserve) — Природа

Первый уровень:

Волчье Логово (Wolf Den) разводит волков и стоит 1500 золота.

Роща Фей (Fae Trees) — жилище фей, стоит столько же.

Второй уровень:

Древесный Домик (Treetop Lodge) — поселение эльфов. Цена — 3000 золота, 6 руды, нужно здание первого уровня и Гильдия Следопытов. Не допускает строительства Логова Тигров.

Логово Тигров (Tiger Den) — обиталище белых тигров. Цена — 3000 золота, 6 руды, нужно здание первого уровня и Священная Роща. Не допускает строительства Древесного Домика.

Третий уровень:

Роща Единорогов (Unicorn Glade) — место обитания единорогов. Цена — 6500 золота, 12 дерева, 4 самоцветов, нужно здание второго уровня и Радуга. Не допускает строительства Грифоньих Утесов.

Грифоньих Утесов (Griffin Cliffs) служат жилищем грифонов. Цена — 6500 золота, 10 руды, 6 дерева, 4 кристалла, нужно здание второго уровня и Цитадель. Не допускает строительства Рощи Единорогов.

Четвертый уровень:

Волшебный Лес (Magic Forest) — местожительство волшебных дракончиков. Цена — 14000 золота, 6 руды, 14 дерева, по 7 кристаллов, самоцветов, ртути и серы, нужно здание третьего уровня и Консерватория Хаоса (одна из библиотек, отдельно не описана). Не допускает строительства Погребального Костра.

Погребальный Костер (Pure) — место появления фениксов. Цена — 14000 золота, 16 дерева, 10 серы и 20 ртути, нужно здание третьего уровня и Портал. Не допускает строительства Волшебного Леса.

Академия (Academy) — Порядок

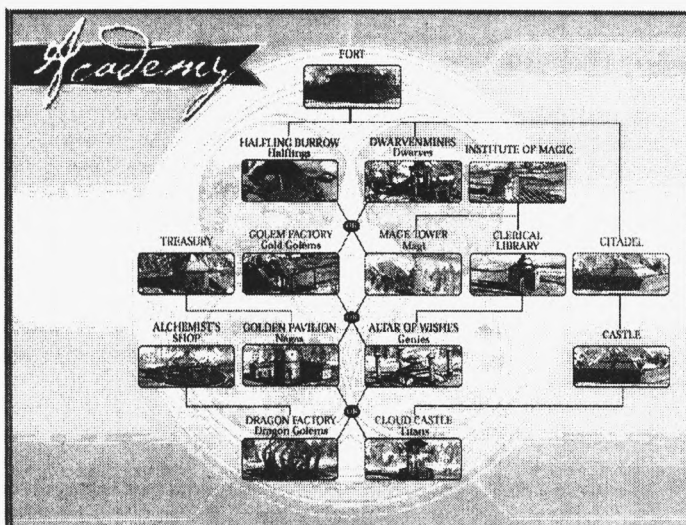
Первый уровень:

Нора Полуросликов (Halfling Burrow) — жилище полуросликов, стоит 1500 золота.

Гномьи Шахты (Dwarven Mines) — поселение гномов, стоит столько же.

Второй уровень:

Фабрика Големов (Golem Factory) строит золотых големов. Цена — 3000 золота, 6 руды, нужно зда-



ние первого уровня. Не допускает строительства Башни Магов.

Башня Магов (Mage Tower) обучает магов. Цена — 2750 золота, по 1 кристаллов, серы, ртути, самоцветов, нужно здание первого уровня и Институт Магии. Не допускает строительства Фабрики Големов.

Третий уровень:

Золотой Шатер (Golden Pavilion) — обиталище нагов. Цена — 6250 золота, 8 руды, 8 дерева, 4 кристалла, нужно здание второго уровня и Сокровищница. Не допускает строительства Алтаря Желаний.

Алтарь Желаний (Altar of Wishes) призывает джиннов. Цена — 6250 золота, 12 кристаллов, нужно здание второго уровня и Церковная Библиотека (одна из библиотек, отдельно не описана). Не допускает строительства Золотого Шатра.

Четвертый уровень:

Фабрика Драконов (Dragon Factory) собирает драконоголомов. Цена — 14000 золота, 30 руды, 12 дерева, по 4 всех редких ресурсов, нужно здание третьего уровня, Лаборатория Алхимика и Университет. Не допускает строительства Облачного Замка.

Облачный Замок (Cloud Castle) — дом титанов. Цена — 14000 золота, 16 руды, 16 дерева, 20 самоцветов, нужно здание третьего уровня и Замок. Не допускает строительства Фабрики Драконов.

Укрытие (Asylum) — Хаос

Первый уровень:

Воровское Логово (Den of Thieves) — жилище разбойников, стоит 1500 золота.

Орочьи Башни (Orc Towers) плодят орков, стоят столько же.

Второй уровень:

Сад Камней (Statuary Garden) — логово медуз. Цена — 3000 золота, 6 руды, нужно здание первого уровня и Гильдия Колдунов. Не допускает строительства Лабиринта.

Лабиринт (Labyrinth) приглашает минотавров. Цена — 3000 золота, 3 самоцветов, нужно здание первого уровня и Полоса Препятствий. Не допускает строительства Сада Камней.

Третий уровень:

Кратер (Volcanic Vent) изрыгает ифритов. Цена — 6250 золота, 14 руды, 5 серы, нужно здание второго уровня и Воровская Гильдия. Не допускает строительства Темного Леса.

Темный Лес (Black Wood) служит жилищем адских коней. Цена — 6250 золота, 14 дерева, 5 ртути, нужно здание второго уровня и Караван. Не допускает строительства Кратера.

Четвертый уровень:

Драконья Пещера (Dragon Cave) плодит драконов. Цена — 14000 золота, 6 руды, 6 дерева, 30 серы, нужно здание третьего уровня и Дом Мертвых (одна из библиотек, отдельно не описана). Не допускает строительства Озера Гидр.

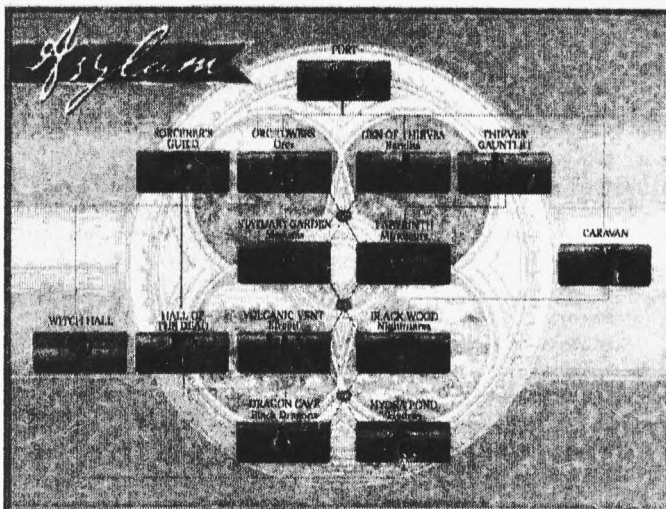
Озеро Гидр (Hydra Pond), разумеется, создает гидр. Цена — 14000 золота, 16 дерева, 4 кристалла, 6 серы, 20 ртути, нужно здание третьего уровня и Дом Введьм (одна из библиотек, отдельно не описана). Не допускает строительства Драконьей Пещеры.

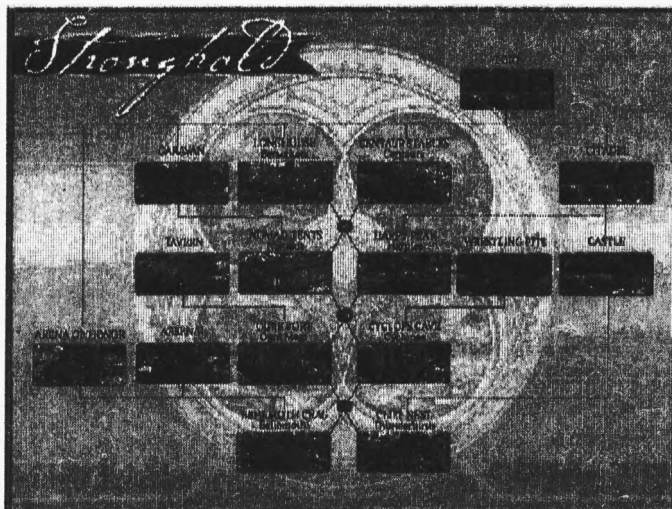
Твердыня (Stronghold) — Сила

Первый уровень:

Бревенчатый Замок (Longhouse) позволяет нанимать берсерков, стоит 1500 золота.

Стоила Кентавров (Centaur Stables) разводят кентавров, стоят столько же.





Второй уровень:

Шатры Кочевников (Nomad Tents) — местожительство кочевников. Цена — 3000 золота, 6 дерева, нужно здание первого уровня и Караван. Не допускает строительства Утеса Гарпий.

Утес Гарпий (Harpy Peak)
— гнездовье гарпий. Цена — 3000 золота, 4 дерева, 1 ртуть, нужно здание первого уровня и Цитадель. Не допускает строительства Шатров Кочевников.

Третий уровень:

Форт Огров (Ogre Fort) — жилище огров-магов. Цена — 6250 золота, 8 дерева, 8 руды, по 1 кристаллу, ртути, само-

цвету, нужно здание второго уровня и Таверна. Не допускает строительства Пещеры Циклопов.

Пещера Циклопов (Cyclops Cave) — поселение циклопов. Цена — 6500 золота, 8 дерева, 8 руды, 10 кристаллов, нужно здание второго уровня и Борцовская Арена. Не допускает строительства Форта Огров.

Четвертый уровень:

Скала Бегемотов (Behemoth Crag) привлекает бегемотов. Цена — 14000 золота, 20 руды, 6 дерева, 24 кристалла, нужно задание третьего уровня, Арсенал (магазин) и Арена Чести. Не допускает строительства Скального Гнезда.

Скальное Гнездо (Cliff Nest) разводит громовых птиц. Цена — 14000 золота, 20 дерева, 6 кристаллов, 6 серы, 16 ртути, нужно здание третьего уровня и Замок. Не допускает строительства Скалы Бегемотов.

Особые здания

Эти здания уникальны для своих замков и нигде более не встречаются. Особое место занимают *Здания Грааля*: для их строительства необходимо вначале найти артефакт, Грааль, карта расположения которого, как и раньше, собирается по частям.

Жизнь

Конюшни (Stables)

Повышает скорость посетивших армий на 5 сроком на неделю.

Стоимость постройки: 2750 золота, 10 дерева

Аббатство (Abbey)

Повышает боевой дух посетившего героя на 2 до следующего сражения.

Стоимость постройки: 1000 золота, 4 дерева, 4 руды

Семинария (Seminary)

Позволяет изучить умения из областей Тактики, Боя, магии Жизни, Порядка, Природы на начальном уровне за 2000 золотых. Требуется строительства Аббатства.

Стоимость постройки: 5750 золота, 5 руды, 5 дерева, 2 кристалла, 2 самоцвета

Грааль: Святой Аватар (Holy Avatar)

Увеличивает ежедневный доход на 3000 золотых. Сила всех заклинаний магии Жизни увеличивается в полтора раза.

Смерть

В этом городе на одно здание меньше, чем в большинстве других.

Некролизатор (Undead Transformer)

Превращает монстров 1-2 уровней от других замков в скелеты, 3 уровня — в привидения, 4 — в вампиров.

Стоимость постройки: 2500 золота, 10 руды, 5 ртути

Усилитель Некромантии (Necromancy Amplifier)

Прибавляет 10% к навыку Некромантии героя.

Стоимость постройки: 1000 золота, 6 руды, 3 серы, 3 ртути

Грааль: Зрелище Преисподней (Infernal Effigy)

Увеличивает ежедневный доход на 3000 золотых. Сила всех заклинаний магии Смерти увеличивается в полтора раза. Эффект Некромантии увеличивается на 10%, количество существ, которых герой может после боя сделать нежитью, увеличивается в полтора раза.

Природа

Портал (Creature Portal)

Позволяет нанимать бойцов других типов. Для строительства требуется наличие жилища 3 уровня. Нанимаются там дополнительные существа Природы: лепрехуны, сатиры, элементали, богомолы, росянки.

Стоимость постройки: 6500 золота, 10 руды, 5 самоцветов

Радуга (Rainbow)

Увеличивает удачу до следующего сражения на 2 пункта всем войнам.

Стоимость постройки: 1500 золота, 1 кристалл, 1 самоцвет

Священная Роща (Sacred Grove)

Увеличивает на 3 единицы максимальное количество маны героя, посещающего город, — permanently.

Стоимость постройки: 1000 золота, 4 дерева, 1 кристалл

Грааль: Камень Вызова (Summoning Stone)

Увеличивает ежедневный доход на 3000 золотых. Сила всех заклинаний магии Природы увеличивает на четверть.

Порядок

В этом городе на одно здание меньше, чем в большинстве других.

Сокровищница (Treasury)

Добавляет в казну королевства по 10% золота от уже имеющегося в неделю (происходит это не раз в неделю, а по частям каждый день, то есть реально речь идет о примерно полутора процентах в день).

Стоимость постройки: 6000 золота, 5 дерева, 10 руды

Университет (University)

Учит четырем вторичным навыкам из областей Управление, Разведка, Магия Жизни, Порядок, Смерть. Стоимость обучения каждому — 2000 золотых.

Стоимость постройки: 5750 золота, 5 дерева, 5 руды, 2 серы, 2 самоцвета

Грааль: Великая Библиотека (Great Library)

Увеличивает ежедневный доход на 3000 золотых. Сила всех заклинаний магии Порядка увеличивается в полтора раза. Во всех Институтах Магии содержится максимальное количество заклинаний. Остаток заклинаний в городе герой может превысить свой запас маны на (25%)*(уровень Института Магии).

Хаос

Военная Академия (Battle Academy)

Добавляет каждому герою при первом посещении по 1000 опыта.

Стоимость постройки: 2000 золота, 5 руды, 5 дерева

Вихрь Маны (Mana Vortex)

Временно дает герою удвоенное количество маны. Требуется второй уровень Гильдии Колдунов.

Стоимость постройки: 1000 золота, 1 кристалл, 1 сера, 1 ртуть, 1 самоцвет

Полоса Препятствий (Thieves Gauntlet)

Увеличивает параметры атаки героя в ближнем бою и на расстоянии на 3 пункта.

Стоимость постройки: 1000 золота, 6 руды

Грааль: Око Хаоса (Eye of Chaos)

Увеличивает ежедневный доход на 3000 золотых. Сила всех заклинаний магии Хаоса увеличивается в полтора раза.

Сила

В этом городе на 2 строения меньше, что естественно, так как он лишен магической гильдии и библиотек.

Борцовская Арена (Wrestling Pits)

Увеличивает параметр атаки героя на 3 единицы в ближнем бою и 2 — при стрельбе.

Стоимость постройки: 1000 золота, 6 руды

Арена Чести (Arena of Honor)

Увеличивает защиту героя от ближних и дальних атак на 3 единицы.

Стоимость постройки: 1000 золота, 6 руды

Подавитель Магии (Magic Dampener)

Все ваши герои получают +10% к навыку Устойчивости к Магии за каждый присутствующий Подавитель.

Стоимость постройки: 2000 золота, 10 руды

Плодилище (Breeding Pens)

Увеличивает прирост всех существ на 50%. Требуется наличия в городе жилища 3 уровня.

Стоимость постройки: 1000 золота, 6 руды

Грааль: Праздник Жизни (Festival of Life)

Увеличивает ежедневный доход на 3000 золотых. Прирост существ в данном городе возрастает вдвое, а в остальных городах Силы — на четверть.



▲ Эти сорок орков будут проткнуты одной стрелой.

ГЕРОИ

Герой — это существо, умеющее:

- расти в уровне;
- использовать волшебные предметы;
- устанавливать флаги над строениями.

В остальном это — вполне обычный воин.

Опыт приобретается в боях, в специальных строениях на карте и в некоторых городах, а также при нахождении сундучков с сокровищами — при условии отказа от получения денег из сундучка.

Нанимаются герои в тавернах. У героя изначально есть определенный класс, один из 11:

Жизнь — рыцарь или священник

Смерть — рыцарь смерти или некромант

Порядок — лорд или маг

Хаос — вор или колдун

Природа — лучник или друид

Сила — варвар

Каждому из классов соответствует одна группа навыков — смотрите **Таблицу №2**.

По мере роста в уровнях герою предлагаются в основном навыки его группы. Но могут предложить и новую группу. Если он приобретет в ней еще навыки, то получит *вторую* специализацию и перейдет в усовершенствованный класс. Усовершенствованные классы, в отличие от базовых, дают дополнительные преимущества. Как правило, они не слишком серьезны, но есть и важные исключения. Поэтому, если герою предлагают изучить новый навык, хорошо подумайте, нужны ли вам именно эти преимущества.

Заменить усовершенствованный класс на другой можно, если новая группа навыков выросла выше старой.

Специализация в трех видах магии дает класс архимага (Archmage). Смотрите полную таблицу остальных классов — **Таблицу №3**.

Таблица №2

| Класс | Навыки |
|---------------|---------------|
| Рыцарь | Тактика |
| Рыцарь смерти | Тактика |
| Варвар | Бой |
| Лучник | Бой |
| Вор | Разведка |
| Лорд | Управление |
| Священник | Магия Жизни |
| Маг | Магия Порядка |
| Некромант | Магия Смерти |
| Колдун | Магия Хаоса |
| Друид | Магия Природы |

Преимущества усовершенствованных классов

По списку, сверху вниз и слева направо:

Архимаг. +20% к эффекту любого заклинания.

Генерал. Все дружественные существа получают +1 к боевому духу.

Фельдмаршал. Все дружественные существа получают +10% к атаке в ближнем бою и на расстоянии.

Полководец. Все дружественные существа получают +2 к боевому духу.

Крестоносец. У него самого боевой дух всегда максимален.

Иллюзионист. +20% к эффекту любой иллюзии.

Разрушитель. Постоянно находится под влиянием магии Кровожадность (+25% повреждений, наносимых в ближнем бою).

Пиромант. Постоянно окружен Огненным Щитом (все атакующие его в ближнем бою получают огненные повреждения).

Хранитель. Все дружественные существа получают +10% к защите.

Следопыт. Получает +5 к стрельбе, повреждения не зависят от расстояния.

Военачальник. +5 к атаке в ближнем бою.

Паладин. Находится под воздействием Защиты от Смерти (50% устойчивость к магии Смерти, +50% к защите от атак существ Смерти).

Боевой маг. Заклинания Волшебного Кулака и Ледяной Стрелы усиливаются на 20%. Заклинание Волшебного Кулака автоматически заносится в его книгу чар.

Убийца. Скорость и передвижение увеличиваются на 3.

Таблица №3

| Тактика | Тактика | Бой | Разведка | Управление | Жизнь | Порядок | Смерть | Хаос | Природа |
|--|-----------------------------|------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|---------------------------|--------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------------|
| Рыцарь (Knight), Рыцарь смерти (Death Knight) | Генерал (General) | Генерал (General) | Фельдмаршал (Field Marshal) | Полководец (Lord Commander) | Крестоносец (Crusader) | Иллюзионист (Illusionist) | Разрушитель (Reaver) | Пиромант (Pyromancer) | Хранитель (Warden) |
| Бой | Генерал (General) | Воруженный рыцарь (Armored Knight) | Средний (Ranger) | Возвращенец (Warlord) | Паладин (Paladin) | Боевой маг (Battle Mage) | Убийца (Assassin) | Огненный страж (Fireguard) | Повелитель зверей (Beastmaster) |
| Разведка | Фельдмаршал (Field Marshal) | Средний (Ranger) | Вор (Thief) | Глава пещеры (Guildmaster) | Пророк (Prophet) | Предсказатель (Seer) | Ниндзя (Ninja) | Огневики (Fire Diver) | Борд (Bard) |
| Управление | Полководец (Lord Commander) | Возвращенец (Warlord) | Глава пещеры (Guildmaster) | Лорд (Lord) | Кардинал (Cardinal) | Король-волшебник (Wizard King) | Темный господин (Dark Lord) | Король-чародей (Witch King) | Владыка зверей (Beastlord) |
| Жизнь | Крестоносец (Crusader) | Паладин (Paladin) | Пророк (Prophet) | Кардинал (Cardinal) | Священник (Priest) | Монах (Monk) | Черный жрец (Dark Priest) | Еретики (Heretic) | Возвращенец (Summoner) |
| Порядок | Иллюзионист (Illusionist) | Боевой маг (Battle Mage) | Предсказатель (Seer) | Король-волшебник (Wizard King) | Монах (Monk) | Маг (Mage) | Мрачный (Shadow Mage) | Волшебник (Wizard) | Заклинатель (Enchanter) |
| Смерть | Разрушитель (Reaver) | Убийца (Assassin) | Ниндзя (Ninja) | Темный господин (Dark Lord) | Черный жрец (Dark Priest) | Мрачный (Shadow Mage) | Некромант (Necromancer) | Мертвый колдун (Lich) | Демонолог (Demomologist) |
| Хаос | Пиромант (Pyromancer) | Огненный страж (Fireguard) | Огневики (Fire Diver) | Король-чародей (Witch King) | Еретики (Heretic) | Волшебник (Wizard) | Мертвый колдун (Lich) | Колдун (Sorcerer) | Ворлок (Warlock) |
| Природа | Хранитель (Warden) | Повелитель зверей (Beastmaster) | Борд (Bard) | Владыка зверей (Beastlord) | Возвращенец (Summoner) | Заклинатель (Enchanter) | Демонолог (Demomologist) | Ворлок (Warlock) | Друид (Druid) |

Огненный страж. Устойчивость к огню.

Повелитель зверей. +20% к эффекту заклинания вызова волков.

Глава гильдии. Его атака приобретает вероятность оглушить противника (оглушенный не отвечает на удар и не действует в течение хода).

Пророк. Получает Духовную Броню (+25% к защите).

Предсказатель. Радиус обзора увеличивается на 2.

Ниндзя. Наносит отравленные атаки, которые каждый раунд приносят цели дополнительные повреждения — до конца боя.

Отневидец. +20% ко всем огненным заклинаниям.

Бард. Его удача всегда максимальна.

Кардинал. +5% к умению Воскрешения.

Король-волшебник. Если он атакует в ближнем бою, цель получает максимальную отрицательную удачу.

Темный Господин. Если он атакует в ближнем бою, цель получает максимально отрицательный боевой дух.

Король-чародей. Если он атакует в ближнем бою, его атака наносит страх (цель не отвечает и после атаки отступает).

Владыка зверей. +20% к вызову волков и белых тигров.

Монах. Находится под воздействием Защиты от Хаоса (50% устойчивость к магии Хаоса, +50% к защите от атак существ Хаоса).

Черный жрец. Если он атакует в ближнем бою, половина нанесенных цели повреждений прибавляется к его здоровью (но не превосходя исходное значение).

Еретик. Игнорирует все заклинания Защиты.

Вызыватель. Усиливает мощь навыка Вызывания.

Маг тени. Постоянно окружен магией Распльвания (50% к защите от дальних атак).

Волшебник. Все заклинания дешевле на 2 единицы маны.

Заклинатель. +20% к заклинаниям вызова и иллюзий.

Мертвый колдун. Его атака состаривает врага (у того параметр атаки снижается на 25%, защиты — на 20%, скорость — вдвое).

Демонолог. +50% ко всем демонологическим заклинаниям.

Ворлок. +10 единиц маны и регенерация маны на 1 единицу в день быстрее.

Как нетрудно заметить, многие из этих способностей до омерзения бесполезны, вроде особенности повелителя зверей: заклинание вызова волка используется только в самом начале, не говоря уже о том, что несколько других классов дают преимущество к этому и другим заклинаниям сразу. А посмотрите на способность волшебника... Можно заметить, что часто лучшие способности достаются тем, кто постиг магию двух враждебных школ или получил в качестве дополнительной способности Управление: само по себе оно — не самый, по-видимому, ценный навык.

Развитие персонажей

Для развития персонажа необходим четкий план. На первый взгляд может показаться, что любой навык, если уж его предлагают не с уровнем, а за деньги, полезен (может быть, кроме волюющих случаев вроде некромантии, способной испакостить боевой дух любого войска). Однако это не совсем так.



▲ "Книга чар" воюки. Он и читать-то не умеет. Только пить.

Если у вашего героя есть навыки, скажем, из трех групп, то при росте уровня вы получите в качестве вариантов выбора не более чем по одному навыку каждой группы. Да еще, возможно, навык новой, не использованной ранее группы. Тем самым, если вы, скажем, стремитесь сделаться гроссмейстером маскировки, вам придется мириться с тем, что пару-тройку уровней вам настырно предлагают вместо нее мореплавание — а остальные варианты касаются других групп.

Поэтому не рекомендую хватать навыки в университетах и других подобных заведениях по принципу “авось пригодится”. Конечно, навык всегда стоит своих денег, но возможность получить с уровнем то, что более всего необходимо, важнее.

При планировании персонажа стоит задуматься о том, что он будет делать в битве. Не “чем поможет”, а “чем будет заниматься”. Для всех героев, кроме вора, битва является более или менее основным способом роста. И если он шаг за шагом пропускает ход... Напротив, два активных умения, требующих активного действия каждый ход, могут мешать друг другу.

Пассивные умения: тактика, разведка, управление.

Активные: бой, все виды магии.

Магии Жизни и Смерти менее активны, чем магии Хаоса, Природы и Порядка. Их более осмысленно сочетать с другими школами или с боем.

Я советовал бы, раскрутив где-то до экспертно-мастерского уровня основной навык, брать вторую группу. Как ее выбирать — см. ниже. Третью не трогать, пока не изучатся одна — полностью (в той мере, в какой она нужна: например, при обучении разведке и маскировке мореплавание может остаться в стороне), вторая — до мастерского уровня.

Однако если первый навык пассивен, то второй надо брать очень быстро, почти сразу. Чтобы не иметь проблем с ростом уровня. И второй непременно должен быть активным.

Тактики

Рыцарь и рыцарь смерти изначально специализируются на тактике. Следовательно, в бою они почти не принимают личного участия. Это непорядок, надо исправить, и не слишком с этим тянуть.

Как исправлять? Хороший класс — генерал, тактика+бой. И преимущество полезное, и связь очевидна. Хотя совсем без магии, может, и неприятно. Магия Жизни и Смерти оставляют свободное время, но хорошо работают вместе с тактикой, поддерживая войска в бою. Казалось бы, логично специализироваться не на собственно магии, а на дополнительных навыках — воскрешении и некромантии, благо больших познаний в основном навыке они не требуют, но на практике оказывается, что такому персонажу все еще нечего делать в бою. Так что лучше изучать их сбалансированно.

Для рыцаря очень изящной идеей оказывается изучение магии Природы. В качестве хранителя он еще усиливает эффект своей тактики, и вызываемые существа тоже подпадают под усиление. Рыцарю смерти этот путь затруднен, поскольку в его замке не построить друидскую библиотеку. Следующий по осмысленности вариант, подходящий для замка Смерти, — иллюзионист (магия Порядка).

Рассмотрим заодно и пассивные навыки. Управление оправдывает себя, только если с ресурсами все совсем плохо. Разведка дает забавный вариант быстро доставляющего к месту боя войска героя. Ключевым умением при этом становится поиск пути.

Бойцы

Варвар и лучник учатся изначально искусству боя. Что делать с ними дальше?

Понятно, что в боевых искусствах надо брать, помимо базового навыка, либо стрельбу, либо ближний бой, а также — чаще всего это оправдывается — устойчивость к магии. После этого есть два самых очевидных варианта: превратить вашего героя в “ходячую армию”, сделав его магом Природы (вариант для лучника), или в отца-командира, придав ему умение тактики (для варвара, но можно и для лучника...). Можно, если есть доступ к соответствующим библиотекам, заняться магией Жизни, заделавшись паладином. В общем, магия Жизни и Смерти хорошо работают с любым уровнем проработки боя, а для более активных магических школ лучше ограничиться тренировкой устойчивости к магии: все равно для личного участия в драке времени останется мало.

Вор

О нем сказано немало в разных частях этого руководства. Понятно, что в начале пути самый очевидный выбор — стремление получить гроссмейстерский или хотя бы мастерский титул в маскировке. А вот

дальше пора задуматься о том, как жить. Вор может получить опыта больше, чем кто бы то ни было; грех ведь не постараться использовать такой высокий уровень в бою!

Спрашивается, как? Тактику отметем сразу: вор — герой-одиночка, он может прокрасться к слабозащищенному замку; зачем отнимать у него такую ценную способность? Остаются бой и магия. Выбор здесь зависит в основном от противника: если он способен одним ударом пристрелить воришку, учите боевые искусства, если нет — магию, предпочтительно — Природы, хуже — Порядка, Хаоса или Жизни.

На морской карте роль вора особенна. Там он немедленно оказывается скорее пиратом, чем вором: прокачав мореплавание, он задешево становится великим тактиком морских битв. Всего-то один навык дает ему все тактические преимущества на море плюс скорость мореплавания.

Помните, что навык разведки, хоть и пассивен, но сам по себе является способом получения опыта. Поэтому вполне нормально и правильно, если воришка не умеет ничего полезного в бою вплоть до момента полной раскрутки всей интересующей его части группы навыков разведки.

Лорд

Самый странный класс. Его возможности не имеют вообще никакого отношения к сражению! Он не может ни усиливать своих бойцов, как рыцарь, ни избегать боя, как вор. Единственный сколько-нибудь боевой навык — дипломатия, и та для использования требует огромных денег (хотя и стала несколько полезнее, чем в предыдущих частях).

Поскольку без боя не будет и уровней, полезные умения надо брать *немедленно*. Какие?

Военачальник (бой) и кардинал (Жизнь) — очень неплохие варианты. У других смежных с магией классов жутко раздражают способности, которые вроде как хороши, но требуют ближнего боя — а где взять место еще и на эти навыки?!

Скажу честно, что я пока не очень хорошо понял расу Порядка. Здесь еще многое предстоит узнать.

Маги

Собственно маг, а также колдун и друид (Порядок, Природа, Хаос) почти все время заняты применением магии. У магов Жизни и Смерти свободного времени в бою чуть побольше.

В свете этого я бы рекомендовал последним двоим осваивать бой, а первым — тактику. Хотя необходимость в защите от магии и увеличении количества хитов может оказаться настоящей для любого мага.

Маги Жизни и Порядка могут неплохо защититься от убойных заклинаний Хаоса, взяв, соответственно, второй вид магии из этого списка. А после этого спокойно развивать один из них. Монах с его защитой от Хаоса — ценный класс.

Противостоя Жизни, колдун должен серьезно задуматься над тем, чтобы самому изучить ее магию: еретик, которым он после этого станет, преодолеет многие защиты противника.

Маг Природы — сам себе армия, вызываемые им твари способны смолотить чуть ли не любое выставленное против него войско. У него в арсенале найдутся и летуны, и маги, и бойцы. Главное — сохранить собственную жизнь, то есть немного прокачать бой и устойчивость к магии. Остальное — не критично. И неважно, что преимущество от сочетания Природы и боя — усиление вызова волков — трудно не охарактеризовать как идиотское. Только маг Порядка сумеет отстреливать заклинаниями существ по мере их вызова; так что на него без большого войска идти бессмысленно. Молнии и пламя Хаоса справиться с порождаемой друидом армией не успеют.

Маги Порядка и Хаоса сильны на поле боя, но в одиночку с армией им справиться трудновато. Маги Смерти осмысленны только при войске. Маг Жизни в одиночку *может* выставяться на поле боя, но лучше прокачивать сразу двоих, делая их паладинами. Бойцы-маги усиливают и лечат друг друга.

НАВЫКИ

Навыки, как уже было сказано, делятся на группы. В каждой группе есть *основной* и *вторичные* навыки. Основной, помимо определенных преимуществ, дает доступ к вторичным, ну а из трех вторичных навыков два нужны для роста основного. Третий — чисто “факультативный”, дает какое-нибудь дополнительное преимущество.

У каждого навыка есть пять ступеней овладения им: базовый, средний (Advanced), эксперт, мастер и гроссмейстер.

Пройдемся по всем группам.

Замечание: везде, где указывается количество существ, на которых воздействует способность, их измеряют по количеству причитающегося за их уничтожение опыта. Понятно, что если умение воздействует, скажем, на первоуровневых волков, их должно быть охвачено больше, чем третьеуровневых единорогов. Поэтому используется такое универсальное мерило.

Тактика (Tactics)

Заведует усилением существ, находящихся под командованием героя. Позволяет усилить свою армию довольно значительно, но все же этот эффект не идет ни в какое сравнение с аналогичными возможностями из прежних серий игры.

Важно, что тактика не требует от героя никаких направленных усилий. А это значит, что она будет приносить пользу даже в том случае, если герой занят в бою исключительно магией, стрельбой или чем-то еще подобным.

Основной навык

Базовый: все существа получают +1 к скорости и +2 к передвижению. Позволяет изучить дополнительные навыки на среднем уровне.

Средний: все существа получают +2 к скорости и +3 к передвижению. Позволяет изучить дополнительные навыки на уровне мастера.

Эксперт: все существа получают +3 к скорости и +4 к передвижению. Позволяет изучить дополнительные навыки на уровне гроссмейстера.

Мастер: все существа получают +4 к скорости и +5 к передвижению.

Гроссмейстер: все существа получают +5 к скорости и +6 к передвижению.

Нападение (Offence)

Базовый: все существа получают +10% к ближней и дальней атаке. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: все существа получают +20% к ближней и дальней атаке. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: все существа получают +30% к ближней и дальней атаке. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Мастер: все существа получают +40% к ближней и дальней атаке.

Гроссмейстер: все существа получают +50% к ближней и дальней атаке.

Оборона (Defence)

Базовый: все существа получают +10% к ближней и дальней защите. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: все существа получают +20% к ближней и дальней защите. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: все существа получают +30% к ближней и дальней защите. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Мастер: все существа получают +40% к ближней и дальней защите.

Гроссмейстер: все существа получают +50% к ближней и дальней защите.



Командование (Leadership)

Базовый: все существа получают +1 к удаче и боевому духу.

Средний: все существа получают +2 к удаче и боевому духу.

Эксперт: все существа получают +3 к удаче и боевому духу.

Мастер: все существа получают +4 к удаче и боевому духу.

Гроссмейстер: все существа получают +5 к удаче и боевому духу.

Бой (Combat)

Заведует усилением своих личных боевых качеств. В комментариях, видимо, не нуждается. Так из героя вырастают самостоятельную боевую единицу, сравнимую по мощи с сильнейшими тварями этого мира.

Основной навык

Базовый: герой получает защиту 15. Позволяет изучить дополнительные навыки на среднем уровне.

Средний: герой получает защиту 20. Позволяет изучить дополнительные навыки на уровне мастера.

Эксперт: герой получает защиту 30. Позволяет изучить дополнительные навыки на уровне гроссмейстера.

Мастер: герой получает защиту 40.

Гроссмейстер: герой получает защиту 50.

Ближний бой (Melee)

Базовый: герой получает атаку 15, защита цели (кроме героя) снижается в 1,5 раза, но не делается меньше 10. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: герой получает атаку 20, защита цели (кроме героя) снижается в 2 раза, но не делается меньше 10. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: герой получает атаку 30, защита цели (кроме героя) снижается в 3 раза, но не делается меньше 10. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Мастер: герой получает атаку 40, защита цели (кроме героя) снижается в 4 раза, но не делается меньше 10.

Гроссмейстер: герой получает атаку 50, защита цели (кроме героя) снижается в 5 раз, но не делается меньше 10.

Стрельба (Archery)

Базовый: герой получает атаку при стрельбе 15, защита цели (кроме героя) снижается в 1,5 раза, но не делается меньше 10. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: герой получает атаку при стрельбе 20, защита цели (кроме героя) снижается в 2 раза, но не делается меньше 10. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: герой получает атаку при стрельбе 30, защита цели (кроме героя) снижается в 3 раза, но не делается меньше 10. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Мастер: герой получает атаку при стрельбе 40, защита цели (кроме героя) снижается в 4 раза, но не



▲ Стражи Порядка. Я бы на их месте развернулся, а они погибли совершенно беславно...

делается меньше 10.

Гроссмейстер: герой получает атаку при стрельбе 50, стреляет двумя стрелами за один ход, защита цели (кроме героя) снижается в 5 раз, но не делается меньше 10.

Устойчивость к магии (*Magic resistance*)

Базовый: герой получает шанс устоять против вражеского заклинания 30%.

Средний: герой получает шанс устоять против вражеского заклинания 50%.

Эксперт: герой получает шанс устоять против вражеского заклинания 70%.

Мастер: герой получает шанс устоять против вражеского заклинания 80%.

Гроссмейстер: герой получает шанс устоять против вражеского заклинания 100%.

Разведка (*Scouting*)

Сюда входят радиус обзора, перемещение по суше и по морю, а также забавный навык незаметности. Раньше разведка не ценилась: много вы знаете игроков, которые в прежних версиях игры интенсивно прокачивали бы Scouting? Хотя в Heroes of Might and Magic IV этот навык важнее уже в силу того, что враги не становятся автоматически видимыми на открытых территориях, нельзя сказать, будто эта способность сама по себе так уж ценна, что может стать наравне с боевыми или магическими умениями. Но вот остальное...

Маскировка (Stealth) определяет весь ход игры для героев, которые с самого начала ею владеют (читай — воров). Они могут увести из-под носа у охраняющих монстров все сокровища и поставить флаги на шахтах. Причем те же твари, что стерегли рудник, будут потом стеречь его от врагов, раз остались неубитыми. И более того: вор еще и получает опыт за то, что прокрался мимо стражи!

Ну и навык Поиска пути, увеличивающий скорость передвижения, разумеется, недооценивать просто противопоказано. В итоге из героев-воров получаются замечательные разведчики и посыльные, а иногда они на вырученный опыт неплохо раскручивают какой-нибудь из боевых навыков либо магию.

Основной навык

Базовый: герой получает +1 к дальности обзора, способность определять свойства встреченного объекта и умение видеть существ с базовым уровнем Маскировки. Позволяет изучить дополнительные навыки на среднем уровне, Маскировку — на базовом.

Средний: герой получает +2 к дальности обзора, способность определять точное количество врагов и умение видеть существ со средним уровнем Маскировки. Позволяет изучить дополнительные навыки на уровне мастера, Маскировку — на среднем.

Эксперт: герой получает +3 к дальности обзора, способность оценивать возможный исход битвы и умение видеть существ с экспертным уровнем Маскировки. Позволяет изучить дополнительные навыки на уровне гроссмейстера, Маскировку — на экспертном.

Мастер: герой получает +4 к дальности обзора, способность определять навыки вражеских героев и умение видеть существ с мастерским уровнем Маскировки. Позволяет изучить Маскировку на уровне мастера.

Гроссмейстер: герой получает +5 к дальности обзора и способность видеть экраны вражеских армий, городов, а также врагов с любым уровнем Маскировки. Позволяет изучить Маскировку на уровне гроссмейстера.

Поиск пути (*Pathfinding*)

Базовый: штраф за перемещение по непривычному ландшафту (см. главу "Путешествия и карта") снижается на 25%. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: штраф за перемещение по непривычному ландшафту снижается на 50%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: штраф за перемещение по непривычному ландшафту исчезает. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Мастер: скорость передвижения героя увеличивается на 25%.

Гроссмейстер: скорость передвижения возрастает на 50%.

Мореплавание (Seamanship)

Этот навык при битвах в море заменяет сразу Тактику, Нападение и Оборону на соответствующем уровне. Кроме того:

Базовый: герой получает +25% к передвижению по морю.

Средний: герой получает +50% к передвижению по морю.

Эксперт: герой получает +100% к передвижению по морю.

Мастер: герой получает +150% к передвижению по морю.

Гроссмейстер: герой получает +200% к передвижению по морю.

Маскировка (Stealth)

Базовый: герой делается невидимым для 1-уровневых существ, а также героев без навыка Разведки. Враги видят его, только если он становится на соседнюю с ними клетку. Другие существа и герои, сопутствующие такому персонажу, не могут быть им скрытаны.

Средний: героя не видно существам 2-го уровня и героям с базовым уровнем Разведки дальше одной клетки, 1-уровневым и героям без Разведки — даже на соседней клетке. Других прятать нельзя.

Эксперт: героя не видно существам 3-го уровня и героям со средним уровнем Разведки дальше одной клетки, 2-уровневым и героям с уровнем Разведки ниже среднего — даже на соседней клетке. Других прятать нельзя.

Мастер: героя не видно существам 4-го уровня и героям с экспертным уровнем Разведки дальше одной клетки, 3-уровневым и героям с уровнем Разведки ниже эксперта — даже на соседней клетке. Других прятать нельзя.

Гроссмейстер: героя дальше одной клетки видно только гроссмейстерам Разведки, мастерам — только на соседней клетке, остальным не видно вовсе. Других прятать нельзя.

Управление (Nobility)

Эта группа навыков ускоряет рост существ в управляемом героем городе, дает прирост ресурсов и возможность договориться миром с нейтральными монстрами. Будучи хорошо натренирован, герой этого типа приносит немалое количество золота, кучу прочих ресурсов и в полтора раза ускоряет рост существ. Неплохо, хотя, похоже, эта группа навыков не пользуется особенной популярностью: в бою с ней особо делать нечего, а тренироваться без боя хорошо умеют только воры... Возможно, это не остановило бы игроков, если бы прирост денег и существ был повыше, но сейчас это реально полезно только при очень жесткой нехватке ресурсов. Впрочем, пограничные классы с Управлением и чем-то еще часто несут полезные способности.

Основной навык

Базовый: ускоряет рост существ в управляемом городе на 10%. Позволяет изучить дополнительные навыки на среднем уровне.

Средний: ускоряет рост существ в управляемом городе на 20%. Позволяет изучить дополнительные навыки на уровне мастера.

Эксперт: ускоряет рост существ в управляемом городе на 30%. Позволяет изучить дополнительные навыки на уровне гроссмейстера.

Мастер: ускоряет рост существ в управляемом городе на 40%.

Гроссмейстер: ускоряет рост существ в управляемом городе на 50%.

Доходы (Estates)

Базовый: доход 100 золотых + 10% на уровень героя в день. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: доход 200 золотых + 10% на уровень героя в день. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: доход 300 золотых + 10% на уровень героя в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Мастер: доход 400 золотых + 10% на уровень героя в день.

Гроссмейстер: доход 500 золотых + 10% на уровень героя в день.

Рудничное дело (Mining)

Базовый: по 2 единицы руды и дерева + 10% за уровень героя в пятидневный период. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: по 2 единицы руды и дерева и 2 единицы попеременно сменяющихся редких ресурсов + 10% за уровень героя в пятидневный период. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: по 2 единицы руды и дерева и 4 единицы попеременно сменяющихся редких ресурсов + 10% за уровень героя в пятидневный период. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Мастер: по 3 единицы руды и дерева и 5 единиц попеременно сменяющихся редких ресурсов + 10% за уровень героя в пятидневный период.

Гроссмейстер: по 4 единицы руды и дерева и 6 единиц попеременно сменяющихся редких ресурсов + 10% за уровень героя в пятидневный период.

Примечание: попеременно сменяющихся — то есть один раз самоцветы, один раз кристаллы, и так далее.



Дипломатия (Diplomasy)

Базовый: способность убедить 30% враждебных существ дезертировать за деньги. Можно убеждать не более, чем 120 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 80% нормальной.

Средний: способность убедить 40% враждебных существ дезертировать за деньги. Можно убеждать не более, чем 240 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 70% нормальной.

Эксперт: способность убедить 50% враждебных существ дезертировать за деньги. Можно убеждать не более, чем 360 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 60% нормальной.

Мастер: способность убедить 60% враждебных существ дезертировать за деньги. Можно убеждать не более, чем 480 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 55% нормальной.

Гроссмейстер: способность убедить 70% враждебных существ дезертировать за деньги. Можно убеждать не более, чем 600 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 50% нормальной.

Далее следуют магические навыки. Их структура очень похожа. Главный навык отвечает за право изучать заклинания соответствующих уровней, два дополнительных, соответственно, за ману и за усиление эффективности заклинаний. Третий дополнительный навык бывает разным и отражает специфику школы.

Магия Жизни (Life Magic)

Дополнительный навык Воскрешения позволяет сокращать боевые потери, что весьма ценно. Не обманитесь названием навыка Лечения — никого он не лечит, просто заведует вопросом маны.

Основной навык

Базовый: дает возможность изучать заклинания Жизни первого уровня. Позволяет изучить Лечение и среднее Воскрешение.

Средний: дает возможность изучать заклинания Жизни второго уровня. Позволяет изучить Духовность и стать мастером Воскрешения.

Эксперт: дает возможность изучать заклинания Жизни третьего уровня. Позволяет стать гроссмейстером Воскрешения.

Мастер: дает возможность изучать заклинания Жизни четвертого уровня.

Гроссмейстер: дает возможность изучать заклинания Жизни пятого уровня.

Лечение (Healing)

Базовый: 10 пунктов маны и регенерация маны по 2 пункта в день. Необходимо для получения среднего уровня в основном навыке.

Средний: 20 пунктов маны и регенерация маны по 4 пункта в день. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Эксперт: 30 пунктов маны и регенерация маны по 6 пунктов в день. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Мастер: 40 пунктов маны и регенерация маны по 8 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Гроссмейстер: 50 пунктов маны и регенерация маны по 10 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.



Духовность (Spirituality)

Базовый: эффективность заклинаний Жизни увеличивается на 20%. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: эффективность заклинаний Жизни увеличивается на 40%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: эффективность заклинаний Жизни увеличивается на 60%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Мастер: эффективность заклинаний Жизни увеличивается на 80%. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Гроссмейстер: эффективность заклинаний Жизни увеличивается на 100%. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Воскрешение (Resurrection)

Навык восстанавливает часть павших бойцов после битвы. Нежить, механические и элементарные существа воскрешению не подлежат.

Базовый: восстанавливается 20% существ.

Средний: восстанавливается 30% существ.

Эксперт: восстанавливается 40% существ.

Мастер: восстанавливается 45% существ.

Гроссмейстер: восстанавливается 50% существ.

Магия Порядка (Order Magic)

Дополнительный навык Очарования похож на Дипломатию, но не требует денег и не просто сокращает количество врагов, а переманивает их на свою сторону. Он работает на меньшее количество врагов, но, поскольку его применение бесплатно, пожалуй, более полезен.

Основной навык

Базовый: дает возможность изучать заклинания Порядка первого уровня. Позволяет изучить Наложение Чар и среднее Очарование.

Средний: дает возможность изучать заклинания Порядка второго уровня. Позволяет стать мастером Очарования.

Эксперт: дает возможность изучать заклинания Порядка третьего уровня. Позволяет стать гроссмейстером Очарования.

Мастер: дает возможность изучать заклинания Порядка четвертого уровня.

Гроссмейстер: дает возможность изучать заклинания Порядка пятого уровня.

Наложение Чар (Enchantment)

Базовый: 10 пунктов маны и регенерация маны по 2 пункта в день. Необходимо для получения среднего уровня в основном навыке.

Средний: 20 пунктов маны и регенерация маны по 4 пункта в день. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Эксперт: 30 пунктов маны и регенерация маны по 6 пунктов в день. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Мастер: 40 пунктов маны и регенерация маны по 8 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Гроссмейстер: 50 пунктов маны и регенерация маны по 10 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Волшебство (Wizardry)

Базовый: эффективность заклинаний Порядка увеличивается на 20%. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: эффективность заклинаний Порядка увеличивается на 40%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: эффективность заклинаний Порядка увеличивается на 60%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Мастер: эффективность заклинаний Порядка увеличивается на 80%. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Гроссмейстер: эффективность заклинаний Порядка увеличивается на 100%. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Очарование (Charm)

Базовый: способность убедить 15% враждебных существ перейти на вашу сторону. Можно убеждать не более, чем 60 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 90% нормальной.

Средний: способность убедить 20% враждебных существ перейти на вашу сторону. Можно убеждать не более, чем 120 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 80% нормальной.

Эксперт: способность убедить 25% враждебных существ перейти на вашу сторону. Можно убеждать не более, чем 180 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 75% нормальной.

Мастер: способность убедить 30% враждебных существ перейти на вашу сторону. Можно убеждать не более, чем 240 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 70% нормальной.

Гроссмейстер: способность убедить 35% враждебных существ перейти на вашу сторону. Можно убеждать не более, чем 300 единиц опыта существ + 10% на уровень героя. Стоимость капитуляции — 65% нормальной.

Магия Смерти (Death Magic)

Дополнительным навыком здесь выступает, конечно же, Некромантия; она, как и прежде, позволяет делать из павших врагов нежить, но теперь уже не ограничивается скелетами, а производит также привидения и вампиров. Однако количество создаваемой нежити ограничено не только количеством врагов, но и уровнем героя, так что в сумме, пожалуй, можно считать, что этот навык не усилен по сравнению с предыдущими сериями игры, а с точки зрения некоторых сценариев — даже ослаблен.

Интересно, что навык Демонологии, отвечающий за эффективность заклинаний Смерти, при наличии познаний также и в магии Природы позволяет призывать на поле боя демонов.

Основной навык

Базовый: дает возможность изучать заклинания Смерти первого уровня. Позволяет изучить Окультизм и средний уровень Некромантии.

Средний: дает возможность изучать заклинания Смерти второго уровня. Позволяет стать мастером Некромантии.

Эксперт: дает возможность изучать заклинания Смерти третьего уровня. Позволяет стать гроссмейстером Некромантии.

Мастер: дает возможность изучать заклинания Смерти четвертого уровня.

Гроссмейстер: дает возможность изучать заклинания Смерти пятого уровня.

Окультизм (Occultism)

Базовый: 10 пунктов маны и регенерация маны по 2 пункта в день. Необходимо для получения среднего уровня в основном навыке.

Средний: 20 пунктов маны и регенерация маны по 4 пункта в день. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Эксперт: 30 пунктов маны и регенерация маны по 6 пунктов в день. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Мастер: 40 пунктов маны и регенерация маны по 8 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Гроссмейстер: 50 пунктов маны и регенерация маны по 10 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Демонология (Demonology)

Базовый: эффективность заклинаний Смерти увеличивается на 20%. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке. Совместно с базовым уровнем магии Природы дает заклинание вызова беса.

Средний: эффективность заклинаний Смерти увеличивается на 40%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке. Совместно со средним уровнем магии Природы дает заклинание вызова цербера.

Эксперт: эффективность заклинаний Смерти увеличивается на 60%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке. Совместно со экспертным уровнем магии Природы дает заклинание вызова ледяного демона.

Мастер: эффективность заклинаний Смерти увеличивается на 80%. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке. Совместно с мастерским уровнем магии Природы дает заклинание вызова ядовитых тварей.

Гроссмейстер: эффективность заклинаний Смерти увеличивается на 100%. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке. Совместно с гроссмейстерским уровнем магии Природы дает заклинание вызова дьявола.

Некромантия (Necromancy)

Некромантия делает нежить из павших врагов. Враги, являвшиеся нежитью, механическими или элементарными существами, для этой цели непригодны. Из одного существа можно сделать не более одного экземпляра нежити.

Базовый: превращает в скелеты до 10% побежденной армии, но не более, чем на сумму 40 очков опыта + 10% на уровень героя.

Средний: превращает в скелеты до 15% побежденной армии, но не более, чем на сумму 80 очков опыта + 10% на уровень героя.

Эксперт: превращает в скелеты или привидения до 20% побежденной армии, но не более, чем на сумму 120 очков опыта + 10% на уровень героя.

Мастер: превращает в скелеты или привидения до 25% побежденной армии, но не более, чем на сумму 160 очков опыта + 10% на уровень героя.

Гроссмейстер: превращает в скелеты, привидения или вампиров до 30% побежденной армии, но не более, чем на сумму 200 очков опыта + 10% на уровень героя.

Магия Хаоса (Chaos Magic)

Дополнительный навык — Колдовство. Странноватый навык: он повышает повреждения от магии всех школ. Заметим, что наиболее сильные заклинания, наносящие прямые повреждения, и так у Хаоса. То есть этот навык, по сути, есть еще большая раскрутка заклинаний прямого урона.

Основной навык

Базовый: дает возможность изучать заклинания Хаоса первого уровня. Позволяет изучить Заклинательство и средний уровень Колдовства.

Средний: дает возможность изучать заклинания Хаоса второго уровня. Позволяет стать мастером Колдовства.

Эксперт: дает возможность изучать заклинания Хаоса третьего уровня. Позволяет стать гроссмейстером Колдовства.

Мастер: дает возможность изучать заклинания Хаоса четвертого уровня.

Гроссмейстер: дает возможность изучать заклинания Хаоса пятого уровня.

Заклинательство (Conjuration)

Базовый: 10 пунктов маны и регенерация маны по 2 пункта в день. Необходимо для получения среднего уровня в основном навыке.

Средний: 20 пунктов маны и регенерация маны по 4 пункта в день. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Эксперт: 30 пунктов маны и регенерация маны по 6 пунктов в день. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Мастер: 40 пунктов маны и регенерация маны по 8 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Гроссмейстер: 50 пунктов маны и регенерация маны по 10 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Пиромантия (Pyromancy)

Базовый: эффективность заклинаний Хаоса увеличивается на 20%. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: эффективность заклинаний Хаоса увеличивается на 40%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: эффективность заклинаний Хаоса увеличивается на 60%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.



▲ Выставка стрелков... И где они видели такие "башни"?

Мастер: эффективность заклинаний Хаоса увеличивается на 80%. Необходимо для получения уровня гротсмейстера в основном навыке.

Гротсмейстер: эффективность заклинаний Хаоса увеличивается на 100%. Необходимо для получения уровня гротсмейстера в основном навыке.

Колдовство (Sorcery)

Базовый: увеличивает повреждения от любых заклинаний героя независимо от школы на 20%.

Средний: увеличивает повреждения от любых заклинаний героя независимо от школы на 40%.

Эксперт: увеличивает повреждения от любых заклинаний героя независимо от школы на 60%.

Мастер: увеличивает повреждения от любых заклинаний героя независимо от школы на 80%.

Гротсмейстер: увеличивает повреждения от любых заклинаний героя независимо от школы на 100%.

Магия Природы (Nature Magic)

Дополнительный навык — Вызывание. Он позволяет бесплатно каждый ход рекрутировать себе существ, правда, не слишком быстро. Худо то, что над типом существ никакого контроля вам не дается, — а потому магу-вызывателю не остается ничего лучше, чем распахнуть своих существ во все свободные ячейки, чтобы вызывалось не абы что по выбору компьютера, а то, что надо. Например, расставить во все свободные места по одному водяному элементалю, чтобы не получать равномерную смесь из элементалей всех четырех типов...



▲ Куча мяса на башнях. Смотрится диковато.

Основной навык

Базовый: дает возможность изучать заклинания Природы первого уровня. Позволяет изучить Травознание и средний уровень Вызывания.

Средний: дает возможность изучать заклинания Природы второго уровня. Позволяет стать мастером Вызывания.

Эксперт: дает возможность изучать заклинания Природы третьего уровня. Позволяет стать гротсмейстером Вызывания.

Мастер: дает возможность изучать заклинания Природы четвертого уровня.

Гротсмейстер: дает возможность изучать заклинания Природы пятого уровня.

Травознание (Herbalism)

Базовый: 10 пунктов маны и регенерация маны по 2 пункта в день. Необходимо для получения среднего уровня в основном навыке.

Средний: 20 пунктов маны и регенерация маны по 4 пункта в день. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Эксперт: 30 пунктов маны и регенерация маны по 6 пунктов в день. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Мастер: 40 пунктов маны и регенерация маны по 8 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гротсмейстера в основном навыке.

Гротсмейстер: 50 пунктов маны и регенерация маны по 10 пунктов в день. Необходимо для получения уровня гротсмейстера в основном навыке.

Медитация (Meditation)

Базовый: эффективность заклинаний Природы увеличивается на 20%. Необходимо для получения уровня эксперта в основном навыке.

Средний: эффективность заклинаний Природы увеличивается на 40%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Эксперт: эффективность заклинаний Природы увеличивается на 60%. Необходимо для получения уровня мастера в основном навыке.

Мастер: эффективность заклинаний Природы увеличивается на 80%. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Гроссмейстер: эффективность заклинаний Природы увеличивается на 100%. Необходимо для получения уровня гроссмейстера в основном навыке.

Вызывание (Summoning)

Базовый: каждый день в армию героя вызываются лепрехуны, феи или волки, на сумму до 10 очков опыта в день, +10% на уровень героя.

Средний: каждый день в армию героя вызываются лепрехуны, феи или волки, на сумму до 20 очков опыта в день, +10% на уровень героя.

Эксперт: каждый день в армию героя вызываются эльфы, сатиры или белые тигры, на сумму до 30 очков опыта в день, +10% на уровень героя.

Мастер: каждый день в армию героя вызываются эльфы, сатиры или белые тигры, на сумму до 40 очков опыта в день, +10% на уровень героя.

Гроссмейстер: каждый день в армию героя вызываются грифоны, единороги или элементали произвольного типа (огня, земли, воды или воздуха), на сумму до 50 очков опыта в день, +10% на уровень героя.



СУЩЕСТВА

О существах можно говорить много и долго. Мне придется рассказать о них в самых общих чертах.

Всех существ разделим на основных и дополнительных. Основные могут рождаться в жилищах, которые построены в соответствующих городах. Дополнительные вызываются магией, порталами или просто живут где-то на карте. Каждое нейтральное существо все равно принадлежит к одной из рас, и это важно: например, Защита от Хаоса (Chaos Ward) защитит не только от "штампующих" в Укрытии орков или минотавров, но и от пиратов, троллодитов, троллей.

Характеристик у существ хватает. Но есть мнение, что кое-что из них все же лишнее. Например, атака на расстоянии и в ближнем бою, защита на расстоянии и в ближнем бою отличаться могут, кажется, только у героев.

Важный показатель — цена в очках опыта за каждое существо. Этот показатель очень важен: помимо опыта за бой, с его помощью определяются результаты Некромантии, Дипломатии, Вызывания и многих других навыков и заклинаний. Это — своего рода цена существа.

Многие твари умеют колдовать заклинания самостоятельно. Это делается совсем не так, как в предыдущих версиях, когда они обладали одним-единственным заклинанием на один раз либо выбирали магию случайно. Сейчас у них небольшая, но, как правило, осмысленная книга чар, и мощность магии зависит от количества существ в отряде. Обладатели единственного заклинания, впрочем, тоже сохранились. Но существо под названием "маг", например, ныне не стрелок, а именно маг, со вполне приличным набором чар.

Природа

Существа Природы не выделяются особой мощью, хотя и не слишком слабы. Их сильная сторона — в скорости. К тому же они берут числом: природные маги вызывают их целыми отрядами, как во время боя, так и вне его. Маг Хаоса, например, просто не успеет отстреливать порожденных магом Природы тварей... правда, он прекрасно сможет прибить молнией самого мага.

Все существа Природы можно вызывать либо магией, либо навыком Вызывания, либо через строение под названием Портал, либо всеми тремя способами.

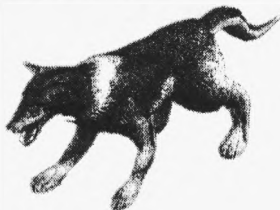
Основные существа

Фея (Sprite)

Уровень — 1
Повреждения — 1-2
Хиты — 7
Атака — 10
Защита — 10
Передвижение — 13
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 23
Цена в очках — 7
Особые свойства — лета-
ет, враги не отвечают



Чего желать от существа первого уровня? Фея неплохо блокирует стрелков, благо летает далеко. К тому же может покусать противника, не опасаясь, что он ответным ударом снесет весь отряд. Правда, когда настанет его ход...



Волк (Wolf)

Уровень — 1
Повреждения — 2-3
Хиты — 12
Атака — 9
Защита — 9
Передвижение — 7
Скорость — 7
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 15
Цена в очках — 11
Особые свойства — две атаки за ход
Вполне осмысленный боец. Две атаки делают его одним из самых привлекательных существ первого уровня для ближнего боя. Легко справляется с большинством равных по уровню тварей.

Эльф (Elf)

Уровень — 2
Повреждения — 3-4
Хиты — 18
Атака — 16
Защита — 16
Передвижение — 6
Скорость — 6
Выстрелов — 24
Нарастает в неделю — 7
Цена в очках — 43
Особые свойства — два выстрела за ход, первый удар при стрельбе



Превосходный стрелок, к тому же вызывается магией. Но если нет реальных перспектив быстро построить здания третьего уровня, ему часто приходится предпочитать тигра.

Белый тигр (White Tiger)

Уровень — 2
Повреждения — 6-8
Хиты — 35
Атака — 19
Защита — 19
Передвижение — 9
Скорость — 8
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 6
Цена в очках — 53
Особые свойства — первый удар
Для второго уровня — так себе, бывает и получше. Бегаёт неплохо, конечно.



Грифон (Griffin)

Уровень — 3
Повреждения — 16-22
Хиты — 95
Атака — 19
Защита — 19
Передвижение — 13
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 4
Цена в очках — 154



Особые свойства — летает, отвечает на неограниченное количество ударов

На мой взгляд, гораздо полезнее единорога. Ну, подороже, плодится чуть медленнее, но его неограниченные ответы на атаки, скорость и полет в сочетании с даже более сильными боевыми свойствами оправдывают постройку именно его жилища в полной мере.

Единорог (Unicorn)

Уровень — 3
Повреждения — 13-20
Хиты — 80
Атака — 20
Защита — 20
Передвижение — 10
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 5
Цена в очках — 120



Особые свойства — вероятность ослепить противника при атаке

Я не отношусь к поклонникам этого зверя. Приходится выбирать между ним и грифоном, и по изложенным выше причинам при наличии нужных ресурсов грифон предпочтительнее. А кто хочет поглядеть на воплощенную мерзость — выпустите одинокого единорога без героя побегать по карте. Давненько я не видел по части графики ничего гаже, чем эти синие пузырьки, которые вырываются у него из-под брюха...

Волшебный дракончик (Faerie Dragon)

Уровень — 4
Повреждения — 35-50
Хиты — 220
Атака — 15
Защита — 29
Передвижение — 13
Скорость — 7
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 2
Цена в очках — 612



Особые свойства — летает, отражает назад вражеские заклинания, колдует

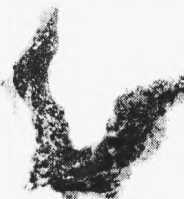
В ближнем бою — так себе, зато мощный маг. По части заклинаний — один из лучших. Кроме того, довод в его пользу: строительство жилища дракончиков обходится дешевле, чем для фениксов. Точнее, не дешевле, а проще набрать нужную сумму: вместо вагона ртути нужно понемногу всех ресурсов. Отражение магии делает его серьезной

проблемой для колдунов Хаоса. Однако на четвертом уровне немало существ посильнее...

И как жалко, что у него отобрали бабочкиные крылья, которые украшали его в прошлой серии игры!

Феникс (Phoenix)

Уровень — 4
Повреждения — 45-65
Хиты — 275
Атака — 28
Защита — 28
Передвижение — 15
Скорость — 12
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 2
Цена в очках — 609



Особые свойства — летает, возрождается, огненная дыхательная атака

Феникс в ближнем бою даст огромную фору своему конкуренту-дракончику. Но против настоящего дракона, или ангела, или дьявола — слабоват. Правда, возрождение дает ему определенное преимущество.

Дополнительные существа

У Природы их великое множество, и не меньше того — способов их вызывать.

Лепрехун (Leprechaun)

Уровень — 1
Повреждения — 1-2
Хиты — 8
Атака — 10
Защита — 10
Передвижение — 6
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 22
Цена в очках — 7



Особые свойства — заклинание: Фортуна
Прямо скажем, тварюшка паршивенькая. Кроме единственного заклинания, не на чем глазу остановиться. Типичный пейзажник.

Сатир (Satyr)

Уровень — 2
Повреждения — 5-8
Хиты — 36
Атака — 14
Защита — 13
Передвижение — 7
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 8



Цена в очках — 39

Особые свойства — заклинание: Веселье

Тоже не фонтан. То есть как раз фонтан — боевого духа, своим заклинанием (многообразным) он может пособить в бою. Кроме того, у него очень приятная анимация. А как боец — ни туда, ни сюда.

Элементаль Воздуха (Air Elemental)

Уровень — 3

Повреждения — 6-10

Хиты — 40

Атака — 16

Защита — 16

Передвижение — 13

Скорость — 7

Выстрелов — нет

Нарастает в неделю — 6

Цена в очках — 74

Особые свойства — элементаль, летает, бестелесен

Бодро летает и блокирует стрелков. Что полезно, если вызывать его в бою, а потом повторять заклинание, то отряд будет пополняться, даже если уже улетел в гущу битвы (это общее свойство всех заклинаний вызова). Это дает шанс его грамотно использовать. А в остальном — ничего особенного.



Элементаль Земли (Earth Elemental)

Уровень — 3

Повреждения — 9-14

Хиты — 50

Атака — 18

Защита — 20

Передвижение — 5

Скорость — 1

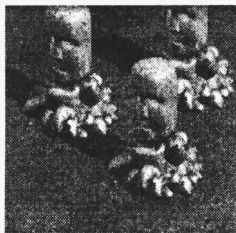
Выстрелов — нет

Нарастает в неделю — 6

Цена в очках — 77

Особые свойства — элементаль, 50% устойчивость к магии

Гораздо сильнее прочих элементарей, но жутко медлителен. Для быстроногих солдат Природы такой тормоз в строю — сущий кошмар, и поэтому их обычно оставляют стеречь шахты и родимый дом, а в бой ведут только тех, кого на месте призывают заклинанием.



Элементаль Воды (Water Elemental)

Уровень — 3

Повреждения — 6-9

Хиты — 38

Атака — 17

Защита — 17

Передвижение — 6

Скорость — 5

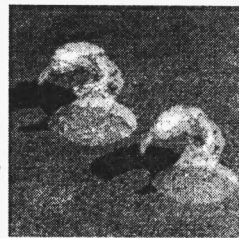
Выстрелов — нет

Нарастает в неделю — 6

Цена в очках — 73

Особые свойства — элементаль, заклинания

В бою полезен до чрезвычайности: колдует заклинания, среди которых мощная Ледяная Стрела (Ice Bolt). Но с собой таскать его необязательно, по той же причине, что и его земляного собрата. Полезнее наколдовать их на месте, чтобы они, пока друид созывает свое воинство, занимались боевой магией. Не забудьте только, что сила их магии зависит от их количества. Среди элементарей — “наш выбор”.



Элементаль Огня (Fire Elemental)

Уровень — 3

Повреждения — 7-10

Хиты — 50

Атака — 20

Защита — 18

Передвижение — 7

Скорость — 6

Выстрелов — 20

Нарастает в неделю — 6

Цена в очках — 75

Особые свойства — элементаль, стрельба огнем, устойчивость к огню

Конкурент водяного элементаля в борьбе за приз зрительских симпатий, класс “элементали”. Вполне приличная стрельба, плюс устойчивость к основному боевым чарам Хаоса — в общем, полезная тварь.



Росянка (Waspwort)

Уровень — 3

Повреждения — 10-14

Хиты — 60

Атака — 22

Защита — 22

Передвижение — 3

Скорость — 4

Выстрелов — 20

Нарастает в неделю — 6

Цена в очках — 105

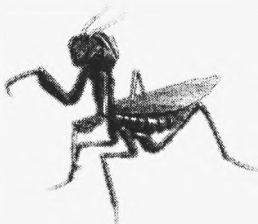
Особые свойства — заклинание: Слабость
Сравнительно редкая тварь: Вызывание ее не создает, только магия четвертого уровня и портал.



Жутко медлительна, опять же, но для тех, кого не надо таскать с собой по карте, это не помеха.

Богомол (Mantis)

Уровень — 4
Повреждения —
34-50
Хиты — 210
Атака — 34
Защита — 34
Передвижение —
13
Скорость — 8
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 2
Цена в очках — 614



Особые свойства — летает, первый удар, связывание

Один из самых мощных вызываемых магией бойцов, и этим все сказано. Послабее драконов, зато его можно призвать непосредственно в бою!

Связывание — аналог прежней способности древолудей. Атакованный богомолем не может двигаться, но может драться.

О, как же не везло этой твари с переводами! Вполне распространенное (в своем мини-варианте) на юге России насекомое на русский переводили то как мантиса, а то даже как воина мантиссы (математики в восхищении). Даже у родных русских разработчиков из "Нивала", и то "мантис". Восстановим хоть раз историческую справедливость. Интересно, а "Бука" как переведет?

Порядок

Что можно сказать о существах Порядка? Медлительны, да и по боевой мощи далеко не чемпионы (за исключением золотого голема). Правда, с полезными спецсвойствами. Но, судя по всему, маги Порядка должны выигрывать на чем-то другом. Может, на магии, а может, на управленческих способностях своих лордов.

Основные существа

Гном (Dwarf)

Уровень — 1
Повреждения — 2-3
Хиты — 12
Атака — 11
Защита — 11
Передвижение — 5
Скорость — 4
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю —
18
Цена в очках — 8
Особые свойства — 50% устойчивости к магии
Для первого уровня боец довольно сильный, особенно с учетом устойчивости, но медленный. Впрочем, у Порядка это обычное свойство.



Полурослик (Halfling)

Уровень — 1
Повреждения — 1-2
Хиты — 8
Атака — 10
Защита — 10
Передвижение — 5
Скорость — 6
Выстрелов — 10
Нарастает в неделю — 23



Цена в очках — 7

Особые свойства — наносит усиленные повреждения бойцом четвертого уровня

Дешевый и простой стрелок. На первом уровне стрелки ценны, поскольку сохраняют осмысленность в поздние стадии игры. Свойство наносить самым мощным тварям дополнительные повреждения не очень, на мой взгляд, полезно — уж очень у них эти повреждения, все равно, маленькие...

Золотой голем (Gold Golem)

Уровень — 2
Повреждения — 8-12
Хиты — 50
Атака — 16
Защита — 16
Передвижение — 6
Скорость — 3
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 6
Цена в очках — 51
Особые свойства — 75% устойчивости к магии, механическое существо

Один из сильнейших бойцов второго уровня во всей игре, и этим все сказано. Но даже несмотря на это, выбор между големом и магом порой очень непрост.



Mar (Mage)

Уровень — 2
Повреждения — 3-4
Хиты — 16
Атака — 6
Защита — 12
Передвижение — 6
Скорость — 5
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 8
Цена в очках — 38
Особые свойства — заклинания



Мощно колдует заклинания. Правда, этим же славны и существа следующего уровня — джинны, и поэтому им часто предпочитают золотых гогомов — в особенности если воюют против владеющих сильной магией врагов.

Джинн (Genie)

Уровень — 3
Повреждения — 9-12
Хиты — 60
Атака — 10
Защита — 18
Передвижение — 10
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 6
Цена в очках — 105
Особые свойства — заклинания



Тот же колдун, и посильнее предыдущего. Но и ему надо конкурировать с довольно мощным бойцом. В общем, можно выбирать по принципу "если не маг, то джинн". Пожалуй, комбинация гогом + джинн выглядит помощнее обратного варианта. Магия джиннов особенно замечательна в комплекте с титанами: она "размножает" титанов в бою, что смертельно для врага. Да и копирование вражеских существ выглядит неплохо.

Har (Naga)

Уровень — 3
Повреждения — 14-22
Хиты — 90
Атака — 22
Защита — 22
Передвижение — 7
Скорость — 7
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 4
Цена в очках — 157
Особые свойства —



враги не отвечают на удар

Довольно быстрый (для Порядка) и сильный боец. Вполне может потягаться с другими бойцами того же уровня. Но возможности динна гораздо вернее ведут к победе.

Драконогolem (Dragon Golem)

Уровень — 4
Повреждения — 36-55
Хиты — 220
Атака — 34
Защита — 34
Передвижение — 12
Скорость — 9
Выстрелов —



нет

Нарастает в неделю — 2

Цена в очках — 630

Особые свойства — механическое существо; первый удар, отменяет свойство первого удара у противника

Что тут можно сказать? Танк, он и в Порядке — танк. Будем честны: для гордого звания дракона он, может, и слабоват. Хотя свойство первого удара с отменой аналогичного у противника имеет свои плюсы. А ведь конкурент — мощнейший стрелок в игре.

Титан (Titan)

Уровень — 4
Повреждения — 34-50
Хиты — 210
Атака — 32
Защита — 32
Передвижение — 7
Скорость — 6
Выстрелов — 16
Нарастает в неделю — 2
Цена в очках — 616
Особые свойства — не получает минусов в ближнем бою; защита от Хаоса



На мой взгляд, выглядит поинтереснее драконогалема. Немного слабее в бою, правда, без первого удара, зато отменно стреляет и в ближнем бою сражается вполне достойно.

Дополнительные существа

А их у Порядка попросту нет. Если существо есть, а жилища для него в городах нет — какой же это Порядок?

Жизнь

Существа не из самых сильных, но есть хорошие стрелки на всех уровнях, кроме последнего. Выбирать каждый раз надо, собственно, между стрелком и воином.

Основные существа

Арбалетчик (Crossbowman)

Уровень — 1
Повреждения — 2-3
Хиты — 10
Атака — 9
Защита — 11
Передвижение — 6
Скорость — 2
Выстрелов — 10
Нарастает в неделю — 16
Цена в очках — 9



Особые свойства — нет штрафов за дальность
Стрелок на первом уровне — это прекрасно, что ни говори. Он к тому же и посильнее полурослика будет.

Оруженосец (Squire)

Уровень — 1
Повреждения — 2-3
Хиты — 10
Атака — 9
Защита — 11
Передвижение — 6
Скорость — 5
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 21

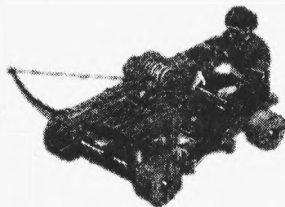


Цена в очках — 7
Особые свойства — оглушающая атака

Эта оглушающая атака у него проходит раз в год по обещанию, а в остальном — ничего интересного. Посредственный боец.

Баллиста (Ballista)

Уровень — 2
Повреждения — 5-7
Хиты — 28
Атака — 15
Защита — 16
Передвижение — 3
Скорость — 0
Выстрелов — 20
Нарастает в неделю — 7
Цена в очках — 44



Особые свойства — нет штрафов за дальность, механический объект, нет штрафов за препятствия

Приличный, но жутко медлительный стрелок. Я обычно предпочитаю копейщиков, хотя в обороне замка баллисты превосходны.

Копейщик (Pikeman)

Уровень — 2
Повреждения — 6-8
Хиты — 30
Атака — 12
Защита — 14
Передвижение — 6
Скорость — 4
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 9
Цена в очках — 35



Особые свойства — длинное оружие (атакует через клетку), отменяет вражескую способность первого удара

Очень неплохой боец, и с полезными спецспособностями. К тому же быстро плодится.

Крестоносец (Crusader)

Уровень — 3
Повреждения — 10-16
Хиты — 65
Атака — 22
Защита — 23
Передвижение — 6
Скорость — 7
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 5



Цена в очках — 124
Особые свойства — две атаки в ход, защита от Смерти

Неплох, один из самых приятных бойцов своего уровня. Но и монах не хуже.

Монах (Monk)

Уровень — 3
Повреждения — 10-15
Хиты — 55
Атака — 20
Защита — 22
Передвижение — 6
Скорость — 5
Выстрелов — 12



Нарастает в неделю — 6

Цена в очках — 107

Особые свойства — защита от Смерти

Редкое явление — стрелок третьего уровня. Часто беру его, поскольку баллиста (стрелок на втором уровне) восторга не вызывает. К тому же его способности превосходно сочетаются с тактикой “великого героя”, типичной для Жизни (см. главу “Несколько полезных советов”).

Воитель (Champion)

Уровень — 4

Повреждения — 24-36

Хиты — 150

Атака — 25

Защита — 25

Передвижение — 10

Скорость — 6

Выстрелов — нет

Нарастает в неделю — 4

Цена в очках — 320

Особые свойства — первый удар, разбег

Живность серьезная, спору нет, но до ангела воителю далеко. Даже с учетом вдвое более быстрого размножения. Вот если бы ему еще и защиту получше... Но: поскольку его здание редких ресурсов не требует вовсе (!), на многих картах его можно построить много раньше. И это играет свою роль.

С разбега воители наносят намного большие повреждения.

Ангел (Angel)

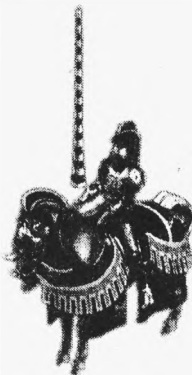
Уровень — 4

Повреждения — 40-65

Хиты — 230

Атака — 30

Защита — 34



Передвижение — 15

Скорость — 10

Выстрелов — нет

Нарастает в неделю — 2

Цена в очках — 620

Особые свойства — летает, воскрешение

Сражается весьма достойно, летает почти как феникс, да еще и воскрешает павших. Если хватает средств, разумеется, стоит выбрать именно его.



Дополнительные существа

Крестьянин (Peasant)

Уровень — 1

Повреждения — 2-

3

Хиты — 10

Атака — 6

Защита — 7

Передвижение — 5

Скорость — 2

Выстрелов — нет

Нарастает в неделю — 36

Цена в очках — 4

Особые свойства — платит налоги

Все, кто играл в прежние версии игры, помнят это страшное слово — пейзаж. Существо, которое валится на землю от громкого чиха. Сырье для трудовых подвигов юного некроманта.

В этой игре наконец-то задумались о том, что крестьянин существует не затем, чтобы махать вилами в драке, а для обеспечения жизни остальных. Давно пора. Счастливый обладатель крестьян (получить их довольно непросто, только из жилищ) получает по монете с крестьянской рожи каждый ход.



Хаос

Существа Хаоса до 3 уровня включительно ничего особенного из себя не представляют, зато дракон — как ему и положено, сильнейший боец игры. Прелесть в том, что благодаря героям-ворам Хаос может достаточно быстро раскататься до взлета драконов.

Основные существа

Разбойник (Bandit)

Уровень — 1

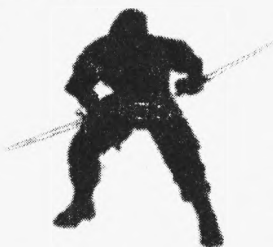
Повреждения — 1-3

Хиты — 10

Атака — 9

Защита — 9

Передвижение — 9



Скорость — 7

Выстрелов — нет

Нарастает в неделю — 26

Цена в очках — 7

Особые свойства — Маскировка

Быстро бегает и плодится, как кролик. За счет Маскировки вор может протаскать разбойников мимо врага — но только самого слабого.

Орк (Orc)

Уровень — 1
Повреждения — 1-3
Хиты — 12
Атака — 11
Защита — 9
Передвижение — 6
Скорость — 4
Выстрелов — 6
Нарастает в неделю —

16

Цена в очках — 10

Особые свойства — малая дальность стрельбы, нет штрафов в ближнем бою

Как бы стрелок. Как бы — потому что для мало-мальски прицельного огня должен подойти близко. Его не слишком богатые повреждения, поделенные из-за дистанции на 4, вам не понравятся. Конечно, зато ему нечего бояться ближнего боя, но...



Медуза (Medusa)

Уровень — 2
Повреждения — 3-6
Хиты — 24
Атака — 19
Защита — 17
Передвижение — 6
Скорость — 5
Выстрелов — 100
Нарастает в неделю

— 6

Цена в очках — 52

Особые свойства — неограниченные выстрелы, нет штрафов в ближнем бою, взгляд обращает в камень

Стрелок из медузы средненький, боец при этом неплохой, а в общем — середина на половину, ни туда и ни сюда. Я предпочитаю честных и прямо-душных минотавров.



Минотавр (Minotaur)

Уровень — 2
Повреждения — 5-10
Хиты — 38
Атака — 16
Защита — 15
Передвижение — 6
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 6
Цена в очках — 53

Особые свойства — вероятность полностью отразить любую атаку



Очень приятное спецсвойство. Не раз оказывалось залогом победы. Вероятность вроде бы и средненькая, но каков эффект! Запросто отражает атаку стаи драконов...

Ифрит (Efreet)

Уровень — 3
Повреждения — 10-20
Хиты — 80
Атака — 25
Защита — 23
Передвижение — 13
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 4
Цена в очках — 161

Особые свойства — устойчивость к огню, огненная атака, огненный щит (при атаке на него в ближнем бою атакующий получает повреждения)

Спецсвойства не особенные, но быстро летает и хорошо подавляет стрелков врага. В целом адский конь будет посильнее.



Адский конь (Nightmare)

Уровень — 3
Повреждения — 12-26
Хиты — 110
Атака — 23
Защита — 20
Передвижение —

9

Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 4

Цена в очках — 148

Особые свойства — заклинание: Ужас

Просто боец ближнего боя, для своего уровня — средний. Заклинание позволяет временно нейтрализовать опасного вражеского стрелка. Что отвратительно, модель адского коня идентична модели единорога, за исключением рога и прочих украшений. Жадины...



Гидра (Hydra)

Уровень — 4
Повреждения — 28-60
Хиты — 250
Атака — 30
Защита — 26
Передвижение — 7
Скорость — 6



Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 2
Цена в очках — 617
Особые свойства — атака по всем врагам рядом, те не отвечают

“Вот что вы будете строить, если серы нет, а руты — завались.” В других ситуациях строительство гидр — акция мазохистская. Даже удвоенная по сравнению с драконами скорость роста не оправдывает их существования.

Черный дракон (Black Dragon)

Уровень — 4
Повреждения — 55-110

Хиты — 400
Атака — 40
Защита — 40
Передвижение — 15

Скорость — 7
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 1
Цена в очках — 1233

Особые свойства — летает, иммунен к магии, дыхательная атака

Что тут скажешь? Самый могучий монстр в игре, точка.

Дополнительные существа

Этими существами игроку нечасто доведется командовать, поскольку заклинаний вызова у Хаоса не имеется. Поэтому ограничимся их краткими характеристиками.

Пират (Pirate)

Уровень — 1
Повреждения — 1-2
Хиты — 10
Атака — 11
Защита — 9
Передвижение — 6
Скорость — 5
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 24
Цена в очках — 7
Особые свойства —

имеет большие преимущества в случае морской битвы

Полное, казалось бы, ничтожество, но на море преобладает. Сами увидите.



Троглодит (Troglydte)

Уровень — 1
Повреждения — 2-3
Хиты — 14
Атака — 11
Защита — 9
Передвижение — 6
Скорость — 5
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 19
Цена в очках — 8

Особые свойства — иммунитет к атакам на зрение
Интересно, почему они так странно представляют себе троглодитов? А ведь, казалось бы, пещерный человек — где-то даже наш предок...

Злобоглаз (Evil Eye)

Уровень — 2
Повреждения — 3-7
Хиты — 26
Атака — 16
Защита — 15
Передвижение — 6
Скорость — 6
Выстрелов — 20
Нарастает в неделю — 6
Цена в очках — 51

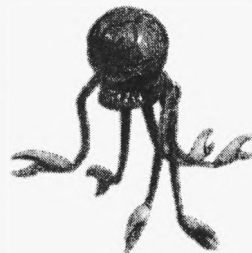
Особые свойства — летает, нет штрафов за расстояние и ближний бой, случайные вредоносные заклинания

Да, он будет, пожалуй, поопаснее тролля. Случайно навешиваемые заклинания из всех глазок в сочетании с повреждениями — это более чем серьезно. Лучший стрелок второго уровня, наверное.

Троль (Troll)

Уровень — 2
Повреждения — 6-12
Хиты — 45
Атака — 16
Защита — 15
Передвижение — 5
Скорость — 3
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 6
Цена в очках — 54
Особые свойства — регенерация

Черный был день для троллиного народа, когда их лишили права метать во врагов камни... Да, это уж не те тролли, что когда-то, в первой и второй сериях игры.



Смерть

Низкоуровневые и высокоуровневые твари Смерти слабоваты, средние — превосходные бойцы. Некромантия и демонология плодят их в огромных количествах, так что качество — не главное. Множество быстрых летунов.

Да, еще нежить не умеет стрелять. Стрелок у нее ровно один.

Основные существа

Бес (Imp)

Уровень — 1
Повреждения — 1-2
Хиты — 7
Атака — 10
Защита — 10
Передвижение — 13
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю —

28

Цена в очках — 5
Особые свойства — вытягивает ману, летает
Быстрый и слабенький боец. Но их можно призывать демонологией в таких количествах, что...



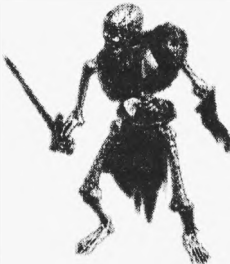
Скелет (Skeleton)

Уровень — 1
Повреждения — 1-2
Хиты — 8
Атака — 12
Защита — 12
Передвижение — 6
Скорость — 4
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю —

25

Цена в очках — 6
Особые свойства — нежить, скелет (защита от стрел)

И этот тоже далеко не Геракл, но их плодят некромантией, а малыми группами по три миллиона и скелеты неплохи.



Цербер (Cerberus)

Уровень — 1
Повреждения — 4-6
Хиты — 24
Атака — 16
Защита — 16
Передвижение — 7
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 7



Цена в очках — 44

Особые свойства — атака нескольких врагов, враги не отвечают на удар

Более мощный боец, чем привидение. Возможно, в городах стоит строить именно их: привидения и некромантией наклепать можно. Впрочем, цербера можно вызвать демонологией, так что если вы изучили и природную магию тоже...

Привидение (Ghost)

Уровень — 2
Повреждения — 2-4
Хиты — 15
Атака — 15
Защита — 15
Передвижение — 13
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 9
Цена в очках — 33

Особые свойства — летает, бестелесно, нежить, атака состаривает (жертва получает минусы к основным характеристикам)

Спецспособность очень полезна, в остальном боец так себе. Но делается при помощи некромантии, а значит, их будет много. Кроме того, быстро летает и легко подавляет стрелков.

А ведь когда-то привидения делали из врагов себе подобных... Эх, деградация. Но строить тех, прежних, призраков было бы, прямо скажем, просто неприлично.



Вампир (Vampire)

Уровень — 3
Повреждения — 12-18
Хиты — 75
Атака — 30
Защита — 30
Передвижение — 13
Скорость — 8
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 3
Цена в очках — 205

Особые свойства — летает, нежить, враги не отвечают на удар, выпивает жизнь

Прекрасное существо. Конечно, порой хочется иметь в армии хоть одного стрелка, а ядовитые твари — их конкуренты по уровню. Но грессмейстер



некромантии может делать вампиров из убитых врагов. А ядовитые твари, с другой стороны, вызываются магией...

Ядовитая тварь (Venom Spawn)

Уровень — 3
Повреждения — 16-24
Хиты — 100
Атака — 26
Защита — 26
Передвижение — 6
Скорость — 6
Выстрелов — 15
Нарастает в неделю — 3
Цена в очках — 201
Особые свойства — яд

Стреляет отравленным зарядом, который продолжает наносить повреждения до конца боя. Очень сильное существо и единственный стрелок нежити. Правда, медлителен. Может быть вызван демонологическим заклинанием.

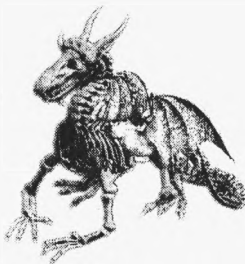


Костяной дракон (Bone Dragon)

Уровень — 4
Повреждения — 45-65
Хиты — 275
Атака — 30
Защита — 30
Передвижение — 13
Скорость — 5
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 2
Цена в очках — 621

Особые свойства — нежить, летает, Ужас, скелет (защита от стрел)

Ну, до своего черного собрата не дотягивает, но вполне себе дракон. Однако дьявол за счет телепортации, защиты от Жизни и прочих прелестей кажется посильнее.



Дьявол (Devil)

Уровень — 4
Повреждения — 34-50
Хиты — 210
Атака — 33
Защита — 33
Передвижение — 50 (телепортация)
Скорость — 7
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 2



Цена в очках — 614

Особые свойства — телепортация, призыв демонов, защита от Жизни

Может, кто-то скажет, что-де не царское это дело — существу 4-го уровня созывать себе армию. Но при его телепортации он может долго бегать от возмездия либо давить стрелков врага, понемногу собирая свое адское воинство. И от спутников, в отличие от ангела, его сила не зависит: дьявол и сам по себе в поле воин, а ангелу в одиночку способность к воскрешению не пригодится.

Не забудьте, что дьявола можно призвать заклинанием области демонологии. Правда, для этого требуется быть гроссмейстером и в ней, и в магии Природы.

Дополнительные существа

Эти твари в комментариях по большей части не нужны, ибо игроку для производства недоступны. Исключение — ледяной демон, вызываемый демонологическим заклинанием, но с ним все более или менее понятно.

Зомби (Zombie)

Уровень — 1
Повреждения — 2-4
Хиты — 24
Атака — 8
Защита — 10
Передвижение — 4
Скорость — 1
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 15
Цена в очках — 10
Особые свойства — нежить, прочность



Горгулья (Gargoyle)

Уровень — 2
Повреждения — 4-6
Хиты — 22
Атака — 14
Защита — 16
Передвижение — 13
Скорость — 7
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 8
Цена в очках — 38
Особые свойства — элементаль, летает, каменная шкура

Мумия (Mummy)

Уровень — 2
Повреждения — 5-8
Хиты — 30

Атака — 15
Защита — 16
Передвижение — 6
Скорость — 4
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 8
Цена в очках — 39
Особые свойства — нежить, Проклятие

Ледяной демон (Ice Demon)

Уровень — 3
Повреждения — 12-16
Хиты — 70
Атака — 30
Защита — 30

Передвижение — 6
Скорость — 5
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 4

Цена в очках — 157
Особые свойства — замораживающая атака, устойчивость к холоду, атака холодом.

Один из сильнейших вызываемых бойцов! Его атака, по сути дела, парализует жертву на пару ходов. Можно запускать малыми группами и выключать из дела большую часть врагов.



Сила

По логике вещей, города Силы, не обладая магией, должны наверстывать это за счет более мощных существ. В самом деле, на низких уровнях воины Силы очень опасны, а на высоких появляется строение, позволяющее ускорить их прирост в полтора раза. Поэтому не стоит удивляться, если высокоуровневые бойцы не кажутся такими уж сверхкрутыми: один бегемот не управится с драконом, но трое...

От Силы многие ожидали подавляющего превосходства. Эти ожидания все же не оправдались, и это не может не радовать.

Основные существа

Берсерк (Berserker)

Уровень — 1
Повреждения — 2-3
Хиты — 18
Атака — 12
Защита — 8
Передвижение — 7
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 19
Цена в очках — 9

Особые свойства — две атаки в ход, берсерк

При взгляде на эту табличку не веришь собственным глазам: что, **это** — существо первого уровня? С двумя атаками в ход и 18 хитами разом? Но все портит свойство берсерка: он не слушается команд, а ломится в битву. Хорошо хоть, своих не трогает.

Кентавр (Centaur)

Уровень — 1
Повреждения — 3-5
Хиты — 20
Атака — 10
Защита — 10
Передвижение — 10



Скорость — 4
Выстрелов — 4
Нарастает в неделю — 9

Цена в очках — 18
Особые свойства — нет штрафов в ближнем бою, малая дальность стрельбы

И этот тоже — ничего себе первоуровневый боец! Правда, не поймешь, для ближнего он боя или для стрельбы. А универсалы редко бывают так же сильны, как специалисты. Но все равно равных ему на его уровне вроде бы и нет.



Гарпия (Harpy)

Уровень — 2
Повреждения — 4-5
Хиты — 24
Атака — 16
Защита — 15
Передвижение — 13
Скорость — 5
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 8
Цена в очках — 39

Особые свойства — летает, возвращается после атаки, противник не отвечает на удар



У гарпии таблица вроде бы и не впечатляет, но спецсвойства делают ее одним из опаснейших воинов 2-го уровня. Дело в том, что дальность ее полета не уступает почти никому, после нанесения удара она возвращается на место, а значит, она может долго и безнаказанно атаковать любого воина без атаки на расстоянии. К сожалению, Искусственный Идиот управляет ими довольно глупо, но в умелых руках страшнее гарпии зверя нет. Во всяком случае, на втором уровне...

Кочевник (Nomad)

Уровень — 2
Повреждения — 6-9
Хиты — 45
Атака — 16
Защита — 13
Передвижение — 12
Скорость — 8
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 6

Цена в очках — 52

Особые свойства — первый удар

По идее, кочевник куда сильнее гарпии, в честном бою разносит ее в клочья. Но кто же видел гарпий в честном бою! В общем, я бы не советовал предпочитать его гарпии, если у вашего противника не преобладают *стрелки*: это единственное, с чем у гарпий бо-ольшая проблема, поскольку, отскакивая после атаки, они не мешают им стрелять.



Циклоп (Cyclops)

Уровень — 3
Повреждения — 12-18
Хиты — 95
Атака — 30
Защита — 24
Передвижение — 7
Скорость — 4
Выстрелов — 8
Нарастает в неделю — 3
Цена в очках — 203
Особые свойства — атака по площади

Могуч, но, по правде говоря, их все-таки мало-вато, даже с построенной Плодильней.



Огр-маг (Ogre Mage)

Уровень — 3
Повреждения — 12-18
Хиты — 85
Атака — 18
Защита — 16

Передвижение — 6
Скорость — 4
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 6
Цена в очках — 101
Особые свойства — заклинание: Кровожадность

Вроде бы ничего особенного, но посмотрите на прирост. А теперь умножьте это число на полтора (по случаю возведения Плодильни). Каково?



Бегемот (Behemoth)

Уровень — 4
Повреждения — 55-80
Хиты — 240
Атака — 36
Защита — 34
Передвижение — 7
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 2
Цена в очках — 630
Особые свойства — сила

Очень приличный боец четвертого уровня, к тому же быстро плодящийся (при все той же Плодильне). Троица бегемотов разделает дракона без особых проблем. Гуртом неплохо и батьку бить.



Громовая птица (Thunderbird)

Уровень — 4
Повреждения — 28-40
Хиты — 170
Атака — 30
Защита — 30
Передвижение — 13
Скорость — 6
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 3
Цена в очках — 406
Особые свойства — летает, атака молнией
Не могу порекомендовать. Конечно, тварь быстрая, так что если у врагов сплошь стрелки да маги, может, и сойдет. Но бегемот куда приятнее.



Дополнительные существа

Здесь дополнительные существа — просто морские монстры, скрашивающие нудные часы морского путешествия.

Русалка (Mermaid)

Уровень — 2
Повреждения — 5-8

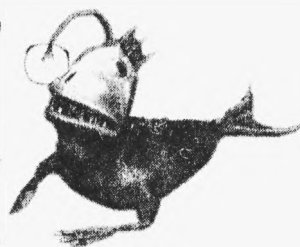
Хиты — 38
Атака — 15
Защита — 13
Передвижение — 6
Скорость — 5
Выстрелов — нет
Нарастает в неделю — 8
Цена в очках — 39
Особые свойства — гипнотизирует



Морское чудище (Sea Monster)

Уровень — 4

Повреждения — 45-65
Хиты — 275
Атака — 35
Защита — 34
Передвижение — 9
Скорость — 5
Выстрелов — нет



Нарастает в неделю — 2
Цена в очках — 624
Особые свойства — пожирает, имеет иммунитет к charm и diplomacy

МАГИЯ

Если не указано обратного, то везде ниже в качестве цели подходит любое существо в пределах поля зрения мага (то есть не заслоненное врагами и стенами).

Заклинания, меняющие свойства цели, по умолчанию действуют до конца боя.

Важное изменение характера магии по сравнению с предыдущими сериями игры — большая роль вызывающих заклинаний. Ранее заклятия вызова встречались только на верхних уровнях и были доступны лишь самым сильным магам. Теперь это — повседневные будни юного друида или некроманта.

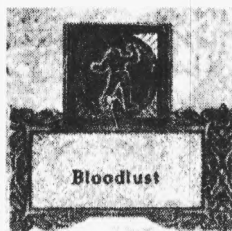
Если вы вызываете существ в бою, они не присоединяются к обычным того же вида; но если вы повторите то же самое заклинание, то они добавятся в уже вызванный отряд.

Хаос

Основная характерная особенность — заклинания, наносящие прямые повреждения. По этой части Хаосу нет равных. Зато он вовсе не умеет призывать существ.

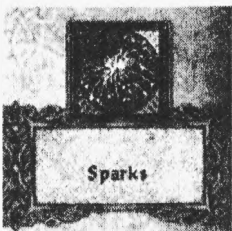
Кровожадность (Bloodlust)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: дружественное существо
Цель наносит в ближнем бою на 25% больше повреждений до конца боя.



Искры (Sparks)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: враг
Поток искр поражает врагов на расстоянии до трех клеток перед собой. Может бить сразу по нескольким противникам.



Огненная аура (Fire Aura)

Уровни: 1
Стоимость: 2
Цель: дружественное существо
Цель наносит в ближнем бою, помимо обычных повреждений, дополнительный урон огнем.



Спешка (Haste)

Уровни: 1
Стоимость: 2
Цель: дружественное существо
Цель получает +3 к скорости и передвижению.



Волшебная стрела (Magic Arrow)

Уровни: 1
Стоимость: 2
Цель: враг
Поражает одиночную цель в пределах поля зрения мага.



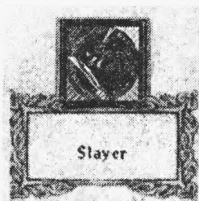
Разитель (Slayer)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружественное существо

Цель наносит в полтора раза больше повреждений существам 4-го уровня.



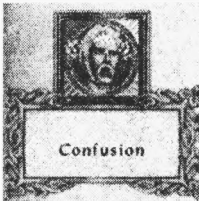
Смятение (Confusion)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Цель пропускает следующее действие.



Огненная стрела (Fire Bolt)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Сильные повреждения цели.



Первый удар (First Strike)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель получает способность первого удара.



Вспышка маны (Mana Flare)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: нет

Всем героям и существам (в том числе врагам) заклинания стоят на 2 единицы маны дешевле.



Невезение (Misfortune)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Удача цели становится наихудшей из возможных.



Цель: вражеский маг

Цель получает повреждения всякий раз, когда применяет магию.

Боевая ярость (Bloodfrenzy)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Кровожадность, воздействующая на все дружественные существа.



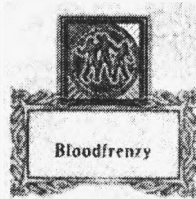
Кольцо огня (Fire Ring)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: что угодно

Кольцо огня вокруг цели наносит всему, что стоит рядом с целью, огненные повреждения.



Огненный шар (Fireball)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: точка

Взрыв площадью 3*3.



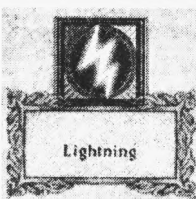
Молния (Lightning)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: враг

Повреждения единственной цели.



Волшебное зеркало (Magic Mirror)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: дружественное существо

Любое вражеское заклинание, направленное на цель, с половинной силой отражается на того, кто его произнес. При этом действовать на цель отраженное заклинание не перестает.



Кандалы заклятий (Spell Shackle)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Армия Разителей (Mass Slayer)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет
Вся армия оказывается под действием заклинания Разитель.

Облако смятения (Cloud of Confusion)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: точка
Облако 3*3, вызывающее Смятение у всех врагов внутри области поражения.

Коллапс (Implosion)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: враг
Сверхмощная атака на отдельную цель.

Преисподняя (Inferno)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: точка
Огромные повреждения на площади 5*5.

Всеобщий первый удар (Mass First Strike)

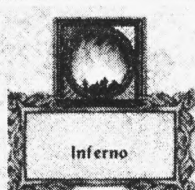
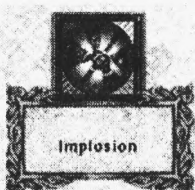
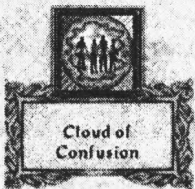
Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: нет
Вся армия оказывается под действием заклинания Первого удара.

Всеобщее невезение (Mass Misfortune)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: нет
Вся армия врага оказывается под действием заклинания Невезения.

Кошачья ловкость (Cat Reflexes)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: дружественное существо
Цель получает дополнительную атаку.



Армагеддон (Armageddon)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: нет
Все войска в бою получают тяжелые повреждения.

Пляшущая молния (Chain Lightning)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: враг
Наносит удар по цели, потом половинный удар по второй цели, 2/3 — по третьей, 1/8 — по четвертой и 1/16 — по пятой.

Дезинтеграция (Disintegrate)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: нет
Цель получает тяжелейшие повреждения. Убитые Дезинтеграцией солдаты не могут быть воскрешены или сделаны нежитью.

Смерть

Пакостит окружающим и призывает нежить. Но, в отличие от заклятий призыва существ, сотворение нежити нуждается в наличии набора трупов...

Прерывание (Cancellation)

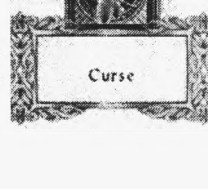
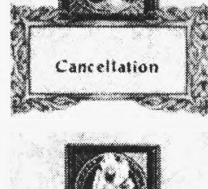
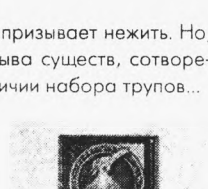
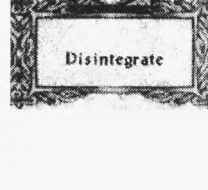
Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: враг
Убирает с цели все помогающие ей заклинания.

Проклятие (Curse)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: враг
Заставляет цель наносить в бою минимальные повреждения.

Яд (Poison)

Уровень: 1
Стоимость: 2



Цель: враг
Наносит цели повреждение каждый ход до конца боя.

Поднятие скелетов (Raise Skeletons)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: погибший отряд
Делает из павшего отряда скелеты. Их количество не может превышать исходный отряд ни по хитам, ни по числу существ. В конце боя скелеты исчезают.

Луч ослабления (Disrupting Ray)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: враг
Снижает защиту цели на 25%.

Поднятие мертвецов (Animate Dead)

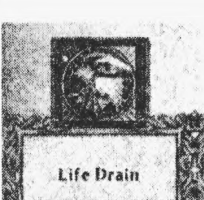
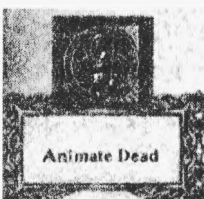
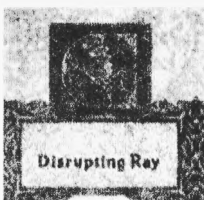
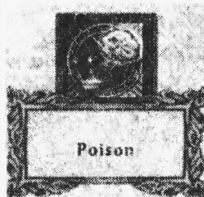
Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: погибший отряд
Делает из павшего отряда нежить, подымая часть погибших (доля зависит от уровня мага). Их количество не может превышать исходный отряд ни по хитам, ни по числу существ. В конце боя живые мертвецы исчезают.

Нечистая песнь (Unholy Song)

Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: нет
Все присутствующие создания Жизни получают -20% к наносимым ими повреждениям, а также к защите.

Выпивание жизни (Life Drain)

Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: нет



Наносит повреждения всем созданиям Жизни и Природы, и часть снятых хитов получает себе в плюс маг.

Болото (Mire)

Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: враг
Следующий ход на карте путешествий враг пройдет вдвое меньше, чем мог бы.

Усталость (Fatigue)

Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: враг
Снижает вдвое скорость и передвижение цели в бою.

Горе (Sorrow)

Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: враг
Цель получает предельно отрицательный боевой дух.

Слабость (Weakness)

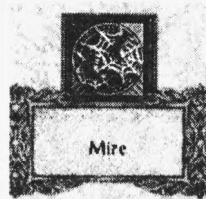
Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: враг
Цель наносит в бою на 25% меньше повреждений.

Аура страха (Aura of Fear)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: дружественное существо
Когда цель атакует врагов, они не могут наносить ответный удар, если не иммунны к Смерти, страху или воздействию на разум.

Пиявка (Magic Leech)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: враг
Заклинания цели стоят вдвое дороже. Кроме того, маг получает эту дополнительную вытянутую ману в свое распоряжение.



Всеобщее прерывание (Mass Cancellation)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: нет

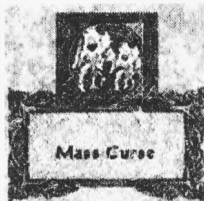
Все благотворные заклинания на всех врагах исчезают.



Всеобщее проклятие (Mass Curse)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: нет

Все враги получают Проклятие.



Поднятие привидений (Raise Ghosts)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: погибший отряд

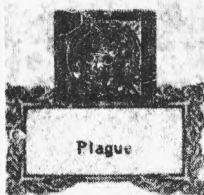
Делает из павшего отряда привидения. Их количество не может превышать исходный отряд ни по хитам, ни по числу существ. В конце боя привидения исчезают.



Чума (Plague)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: нет

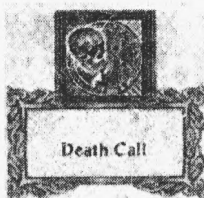
Все существа, дружелюбные и враждебные, получают постоянные повреждения от болезни. Она не поражает существа Смерти, а также неживых (механические и элементарные существа).



Зов смерти (Death Call)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: любая

Усиленная версия Поднятия мертвецов. Работает на отряд, в котором погибли еще не все бойцы.



Всеобщая скорбь (Mass Sorrow)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: нет

Все враги получают максимально отрицательный боевой дух.



Всеобщая слабость (Mass Weakness)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: нет

Все враги наносят на 25% меньше повреждений.



Прикосновение вампира (Vampiric Touch)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: дружественное существо

Цель получает по 1 хиту в плюс за каждые два снятых им с противника.



Рука Смерти (Hand of Death)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: враг

Убивает на месте некоторое количество врагов, в зависимости от уровня мага.



Жертва (Sacrifice)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: два дружественных существа

Первая цель гибнет, вторая получает удвоенное количество ее хитов в плюс.



Поднятие вампиров (Raise Vampires)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: погибший отряд

Делает из павшего отряда вампиров. Их количество не может превышать исходный отряд ни по хитам, ни по числу существ. В конце боя вампиры исчезают.



Жизнь

Делает то, что и ожидается: лечит, защищает, а также всячески портит не-жизнь мертвецам.

Перевязка (Bind Wound)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружественное существо

Излечивает повреждения, количество зависит от уровня мага.



Благословение (Bless)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружественное существо

Цель наносит в бою максимально возможные повреждения.



Экзорцизм (Exorcism)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружественное существо

Снимает с цели все отрицательные заклинания.



Духовная броня (Spiritual Armor)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружественное существо

Защита цели увеличивается на 25%.



Святое слово (Holy Word)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: враг

Наносит врагу повреждения. Цель должна быть существом Смерти.



Вызов корабля (Summon Ship)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: нет



На походной карте рядом с героем появляется корабль.

Небесный щит (Heavenly Shield)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: нет

Маг получает дополнительные хиты, количество зависит от уровня.



Защитник (Defender)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: нет

Все дружественные существа получают +50% к защите, но лишь в том случае, если атакуют не они.



Лечение (Heal)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Усиленная версия Перевязки, также лечит яд и чуму.



Воздаяние (Retribution)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Если враг атакует цель, то получит урон.



Мученик (Martyr)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: два дружественных существа

Все повреждения, полученные первой целью, переносятся на вторую.



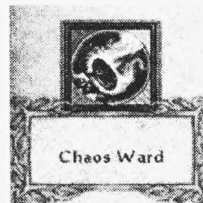
Защита от Хаоса (Chaos Ward)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель получает 50% ус-



тойчивость к заклинаниям Хаоса, а также +50% к защите от атак существ Хаоса.

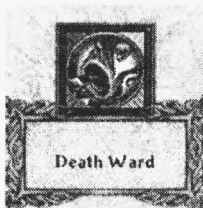
Защита от Смерти (Death Ward)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель получает 50% устойчивости к заклинаниям Смерти, а также +50% к защите от атак существ Смерти.



Защита от Природы (Nature Ward)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель получает 50% устойчивости к заклинаниям Природы, а также +50% к защите от атак существ Природы.



Защита от Порядка (Order Ward)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель получает 50% устойчивости к заклинаниям Порядка, а также +50% к защите от атак существ Порядка.



Песнь мира (Song of Peace)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Цель не может атаковать войска мага или произносить агрессивные заклинания в следующий ход.



Веселье (Mirth)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель получает максимальный боевой дух.



Небесная броня (Celestial Armour)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Защита всех дружественных существ увеличивается на 50%.



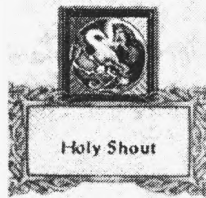
Священный клич (Holy Shout)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Все существа Смерти получают повреждения.



Всеобщее благословение (Mass Bless)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Все дружественные существа получают Благословение.



Всеобщее исцеление (Mass Healing)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Все дружественные существа получают Лечение.



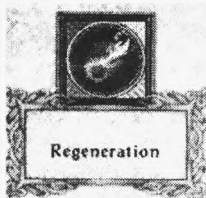
Регенерация (Regeneration)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: дружественное существо

Цель восстанавливает по несколько хитов в каждый ход.



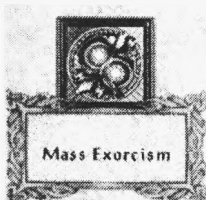
Всеобщий экзорцизм (Mass Exorcism)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: нет

Все враждебные заклинания удаляются с дружественных существ.



Всеобщая защита от Хаоса (Mass Chaos Ward)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: нет

Все дружелюбные существа получают Защиту от Хаоса.



Всеобщая защита от Смерти (Mass Death Ward)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: нет

Все дружелюбные существа получают Защиту от Смерти.



Всеобщая защита от Природы (Mass Nature Ward)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: нет

Все дружелюбные существа получают Защиту от Природы.



Всеобщая защита от Порядка (Mass Order Ward)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: нет

Все дружелюбные существа получают Защиту от Порядка.



Всеобщее ликование (Mass Fervor)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: нет

Все дружелюбные существа получают максимальный боевой дух.



Молебен (Prayer)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: нет

Все существа Жизни по-



лучают +25% к хитам и наносимым повреждениям.

Божественное вме- шательство (Divine Intervention)

Уровень: 5

Стоимость: 12

Цель: нет

Лечит всех дружелюбных существ.



Ангел-хранитель (Guardian Angel)

Уровень: 5

Стоимость: 12

Цель: дружелюбное существо

Цель получает дополнительные жизни. Количество защищенных существ и число жизней зависят от уровня мага; ни одно существо не получает защиту дважды.



Святылище (Sanctuary)

Уровень: 5

Стоимость: 12

Цель: дружелюбное существо

Цель не может быть атакована войсками или магией. Не более одной цели можно защитить этим заклинанием. Если цель делает что-то еще, кроме как обороняется, заклинание прекращает свое действие.



Природа

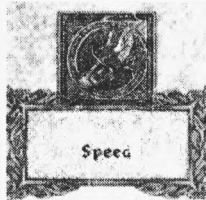
Скорость (Speed)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружелюбное существо

Скорость и передвижение цели увеличиваются на 3.



Поиск пути (Pathfinding)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружелюбное существо



Армия не получает задержек от враждебного ландшафта на походной карте.

Каменная шкура (Stoneskin)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружественное существо

Защита цели увеличивается на 25%.



Прохождение (Terrain Walk)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: дружественное существо

Цель идет по любой почве без помех.



Вызов лепрехуна (Leprechaun)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: нет

Появляется несколько лепрехунов.



Вызов феи (Summon Sprite)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: нет

Появляется несколько фей.



Вызов волка (Summon Wolf)

Уровень: 1

Стоимость: 2

Цель: нет

Появляется несколько волков.



Беликанская сила (Giant Strength)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Хиты и наносимые повреждения цели увеличиваются на четверть.



Фортуна (Fortune)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель получает максимальную удачу.



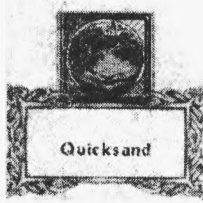
Зыбучий песок (Quicksand)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: точка

Создает область зыбучего песка. Он задерживает всех, кто по нему пройдет, не давая двигаться далее 2 клеток за ход.



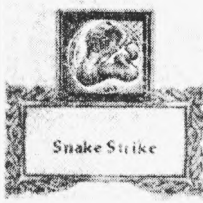
Змеинная быстрота (Snake Strike)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель получает способность первого удара.



Осинный рой (Wasp Swarm)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Цель отвлекается до конца хода. На нежить и механические существа не действует.



Вызов эльфа (Summon Elf)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: нет

Появляется несколько эльфов.



Вызов сатира (Satyr)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: нет

Появляется несколько сатиров.



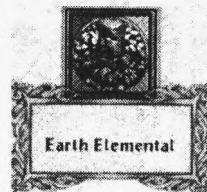
Вызов белого тигра (White Tiger)

Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: нет
Появляется несколько белых тигров.



Вызов земляного элементаля (Earth Elemental)

Уровни: 3
Стоимость: 5
Цель: нет
Появляется несколько элементалей Земли.



Антимагия (Anti-Magic)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: дружественное существо
Цель иммунна к любой магии до конца боя.



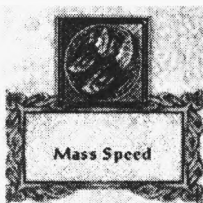
Вызов водяного элементаля (Water Elemental)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: нет
Появляется несколько элементалей Воды.



Всеобщее ускорение (Mass Speed)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: нет
Все дружественные существа получают Скорость.



Всеобщая удача (Mass Fortune)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: нет
Все дружественные существа получают эффект Фортуны.



Защита от некромантии (Necromancy Ward)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: нет
Во время боя никакие созданные нежить заклинания не работают.



Всеобщая змеиная быстрота (Mass Strike)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: нет
Все дружественные существа получают эффект Змеиной быстроты (Snake Strike).



Вызов воздушного элементаля (Air Elemental)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: нет
Появляется несколько элементалей Воздуха.



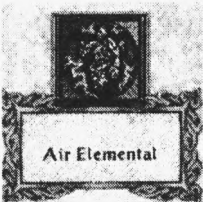
Вызов единорога (Summon Unicorns)

Уровни: 4
Стоимость: 8
Цель: нет
Появляется несколько единорогов.



Вызов огненного элементаля (Fire Elemental)

Уровень: 3
Стоимость: 5
Цель: нет
Появляется несколько элементалей Огня.



Вызов грифона (Summon Griffin)

Уровни: 4
Стоимость: 8
Цель: нет
Появляется несколько грифонов.



Вызов росянки (Summon Waspwort)

Уровень: 4
Стоимость: 8
Цель: нет
Появляется несколько росянок.



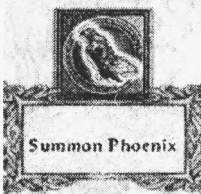
Сила дракона (Dragon Strength)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: дружественное существо
Цель получает удвоение хитов и наносимых повреждений.



Вызов феникса (Summon Phoenix)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: нет
Появляется несколько фениксов.



Вызов волшебного дракончика (Faerie Dragon)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: нет
Появляется несколько волшебных дракончиков.



Вызов богомола (Summon Mantis)

Уровень: 5
Стоимость: 12
Цель: нет
Появляется несколько богомолов.



Порядок

Затрудняюсь описать основную идею этой школы. Есть и усиления своих существ, и ослабление врага, и прямые повреждения.



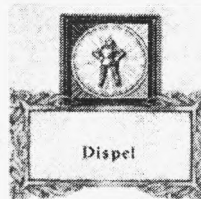
Расплывание (Blur)

Уровень: 1
Стоимость: 2

Цель: дружественное существо
Цель получает +50% к защите от дальних атак.

Развеяние (Dispel)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: существо
С цели снимаются все заклятия.



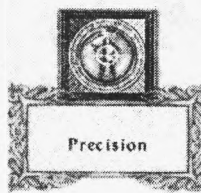
Смещение (Displacement)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: существо
Цель сдвигается на 2 клетки в указанном направлении.



Меткость (Precision)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: дружественное существо
Цель получает +25% к дальней атаке, а также не получает штрафов за дальность, препятствия и стены.



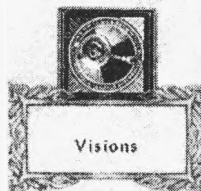
Волшебный кулак (Magic Fist)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: враг
Наносит прямые повреждения.



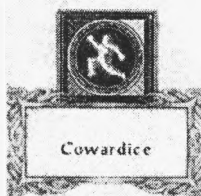
Видения (Visions)

Уровень: 1
Стоимость: 2
Цель: вражеская армия
Получение полной информации по составу армии и характеристикам героев.



Трусость (Cowardice)

Уровень: 2
Стоимость: 3
Цель: враг
Цель не может атаковать врага, у которого больше хитов, на протяжении 3 ходов.



Ледяная стрела

(Ice Bolt)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Наносит повреждения цели холодом.



Полет (Flight)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: дружественное существо

Цель может летать до конца боя.



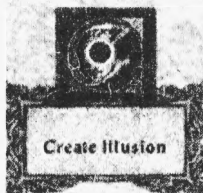
Сотворение иллюзии (Create Illusion)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: существо

Создает иллюзорную копию цели, хиты копии зависят от силы мага.



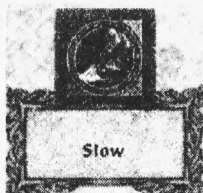
Замедление (Slow)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Цель теряет половину скорости и передвижения.



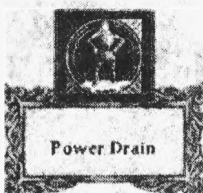
Исторжение силы (Power Drain)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Заклинания стоят цели вдвое дороже.



Кража чар (Steal Spell)

Уровень: 2

Стоимость: 3

Цель: враг

Переносят с врага положительные заклинания на свое существо.



Изгнание (Banish)

Уровень: 3

Стоимость: 5



Цель: враг

Уничтожает цель — вызванный магией отряд.

Забывчивость (Forgetfulness)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: враг

Запрещает цели стрелять до конца боя.



Массовое развение (Mass Dispel)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Снимает все заклинания со всех существ.



Всеобщая меткость (Mass Precision)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Дает Меткость всем дружественным существам.



Всеобщее расплывание (Mass Blur)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Все дружественные существа получают эффект Расплывания.



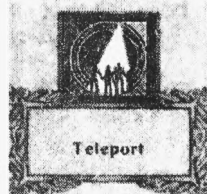
Телепортация (Teleport)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: существо

Переносит цель в другое место.



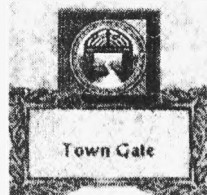
Врата (Town Gate)

Уровень: 3

Стоимость: 5

Цель: нет

Переносит мага в ближайший город.



Берсерк (Berserk)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: враг

Цель атакует ближайшее существо, независимо от того, враг это или друг. После атаки действие заклинания прекращается.

Ослепление (Blind)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: враг

Цель не может действовать 3 хода. Если ей нанесут повреждения, заклинание снимается.

Фантом (Phantom Image)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: существо

Копирует одиночное существо. Сила зависит от уровня мага.

Массовое замедление (Mass Slow)

Уровень: 4

Стоимость: 8

Цель: нет

Все враги замедляются вдвое.

Гипноз (Hypnotise)

Уровень: 5

Стоимость: 12

Цель: враг

На три хода забирает цель под контроль мага.

Зеркало боли (Pain Mirror)

Уровень: 5

Стоимость: 12

Цель: дружественное существо

Враг, атаковавший цель, получает такие же повреждения, как и цель (не больше ее суммарных хитов).

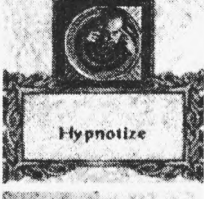
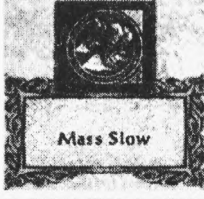
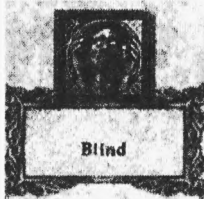
Массовая кража (Steal All Spells)

Уровень: 5

Стоимость: 12

Цель: враг

Все полезные чары уходят с вражеских существ на своих, распределяясь случайным образом.



Демонология

Эти заклинания требуют знания сразу магии Смерти и Природы.

Вызов бесов (Summon Imp)

Уровень: 1

Стоимость: 5

Цель: нет

Появляются бесы.

Требуется базового уровня в Демонологии и магии Природы.



Вызов церберов (Summon Cerberus)

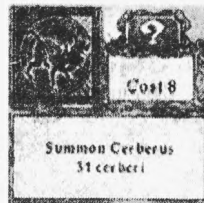
Уровень: 2

Стоимость: 8

Цель: нет

Появляются церберы.

Требуется среднего уровня в Демонологии и магии Природы.



Вызов ледяных демонов (Summon Ice Demon)

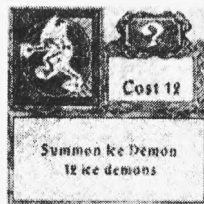
Уровень: 3

Стоимость: 12

Цель: нет

Появляются бесы.

Требуется экспертного уровня в Демонологии и магии Природы.



Вызов ядовитых тварей (Summon Venom Spawn)

Уровень: 4

Стоимость: 18

Цель: нет

Появляются ядовитые твари.

Требуется мастерского уровня в Демонологии и магии Природы.



Вызов дьяволов (Summon Devil)

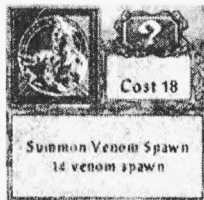
Уровень: 5

Стоимость: 24

Цель: нет

Появляются дьяволы.

Требуется гроссмейстерского уровня в Демонологии и магии Природы.



ИНТЕРЕСНЫЕ ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

Помимо городов и шахт, на карте есть немало интересных объектов. Скажем о них пару слов.

Святылище (Sanctuary) — бывает на суше и на море. Армия находится в нем в безопасности. Там же воскрешают павших героев.

Жилища различных монстров — в них можно нанимать бойцов; если обитатели — выше первого уровня, придется сперва сразиться с ними. Караван поможет транспортировать их домой без ненужной беготни. Но для отправки каравана надо, чтобы дорога от жилища к городу контролировалась вами: если там прогуливается вражеский герой либо местность заселена монстрами (вероятно, вы добрались до этого жилища с помощью вора, без боя...) — караван не пройдет. Преградой каравану служат, увы — и в этом мне видится некая непродуманность — и ворота, требующие ключа, *в том числе уже пройденные*.

Банки — строения, охраняемые монстрами, в которых хранится приз (как правило, не слишком соответствующий уровню опасности; браться за них рано не стоит).

Повышения навыков, опыта и так далее должны, разумеется, посещаться всеми героями (если они не заставляют открыть новую группу — см. главу о развитии героев). Заплатить деньги за навык — всегда выгодно. Только деревья, которые дают 1 уровень вне зависимости от того, сколько надо для этого опыта, лучше посетить попозже.

Временные повышения боевого духа, удачи и так далее, напротив, не должны чрезмерно увлекать. Игроки часто тратят кучу времени на визиты к этим фонтанчикам, храмам и статуям, чтобы потом спустить все приобретенное в ничего не значащей драке с дюжиной орков. Заходите в них, только если знаете, зачем.

Мельницы по-прежнему дают некоторое количество ресурсов в неделю, но теперь — слава NWC! — за ними не надо еженедельно заходить. Достаточно держать на них свой флаг. Сколько нудной деятельности нас покинуло!

Порталы, то бишь телепортаторы, могут вести не в одно и то же место, а в разные — будьте внимательны. В игре есть непривычный вид портала: паром, перевозящий через реку. Выглядит он как небольшие мостики на обоих берегах, но по природе своей это — тоже портал.

Палатки ключников должны посещаться при первой возможности — кто знает, когда придется проходить через их ворота.

Задания приобретаются в специальных строениях. Награда может быть либо в виде огромного количества опыта, либо — полезного артефакта, реже — ресурсов. Однако задания чаще всего сводятся к “доставить столько-то денег / ртути / серы...” или “принести артефакт”. Существуют и ворота, для прохождения которых надо не посетить палатку ключника, а раздобыть ключ-артефакт (в этом случае его потом не отбирают!).

НЕБОЛЬШИЕ ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Пока я играл недостаточно, чтобы накопить полный мешок ценных советов. Время действительно детального стратегического руководства придет позже. Поэтому ограничимся пока мелочами. Кое-что мы уже описали в тексте, но...

Начнем с вора. Надо признаться, сперва я не оценил, насколько его возможности серьезны. Должен выразить по этому пункту благодарность господину Амартелю, который раскрыл мне глаза на мои заблуждения.

Вор — это первый герой, которого при возможности стоит нанять в большинстве сценариев. И на него же надлежит затратить первые два сундука: дабы получить Advanced Stealth. После чего можно начинать издеваться над врагами, бегая у них под носом (непрерывно в одиночку), вешая флаги на рудники и прокачивая ему, помимо Маскировки, еще какой-нибудь ценный навык. Обычно это бывает магия, но возможны варианты. Вор в начале игры настолько важен, что это почти cheat.

Не занимайте героя сбором ресурсов — золота, руды и так далее, лежащих вне рудников. На то есть обычные солдаты, если, конечно, ресурс не предполагается выкрасть посредством вора из-под носа у монстра. Для тех, кто отбивает их в честном бою, типовой метод: герой занимается *только* боем, захватом строений и сундучками (солдату они вроде как и ни к чему), а за всякими дровами рассылает солдат.

Ходите плотным строем, если нет веских оснований ожидать атак по площадям (циклопов, драконов, метателей огненных шаров). Прикрывайте стрелков. В бою выдвигайте “мальчика для битья” вперед, что-

бы задержать основные силы врага: Искусственный Идиот по-прежнему предпочитает избивать доступного монстра, а не продвигаться к главным силам, игнорируя подсадную утку. Только для этого нужно, чтобы с позиции атаки на подставного монстра нельзя было добежать до остальных. Идеально для этого годятся вызываемые твари: лепрехуны, воздушные элементы, бесы.

Если враг обладает сильными магами (в особенности — батальонами джиннов или водяных элементарей), первым же ходом ставьте войска прикрытия так, чтобы перекрыть злодею линию обзора к вашему ценным и уязвимым бойцам.

Очень важно: если героев водить компанией, то опыт получает только тот из них, у кого выше уровень — командир группы. В отличие, скажем, от старого доброго **Master of Magic**, где ходовой стратегией было отправлять в заварушки юных героев под командованием старого опытного вожаки: элементарная для последнего драка оборачивалась целыми уровнями для новобранцев. А вот отправить новичка на курсы повышения квалификации в команде с обычными бойцами-тяжеловесами — чрезвычайно здравая идея. Только смотрите, чтобы его не пристрелили первым выстрелом: враги любят начинать отстрел со слабейшего героя. Поэтому идеальные “пестуны” получаются из скоростных фениксов, ифритов и т.п.: стрелков они могут успеть просто подавить, а магам закрыть обзор.

Разумеется, из сундуков почти всегда надо извлекать опыт, а не деньги. К деревьям, дающим +1 уровень, обращаться по возможности попозже: тысячу очков опыта заработать куда проще, чем полмиллиона. Поаккуратнее стоит быть с дополнительным навыком — порой может быть важно заработать хороший класс, но не переоценивайте классовых возможностей. В особенности — тех, которые дают магу способности для ближнего боя.

Нейтральные монстры, если они одного вида, распределяются перед боем на такое же количество групп, как и в вашей армии. Поэтому очень удобно прокачивать одинокого героя против “пачки” вражеских тварей, а если нужно, наоборот, распылить их силы (скажем, для заклинаний массового поражения) — разведите своих бойцов поодиночке.

Хаос: “Краденый дракон”

Ваша сила — в ворах, быстро развивайте вора и накапливайте ресурсов для драконов. Иногда может получиться украсть оставленный без защиты замок противника, но на это особенно рассчитывать не приходится. О ворах уже написано подробно, не буду повторяться.

Магия Хаоса сильна, но сама по себе не обеспечивает победы в бою, как, скажем, магия Природы. Поэтому рассчитывать приходится на ресурсы и монстров.

Раса эта достаточно быстра, так что давите врага, пока маленький. В случае противника-Жизни имеет смысл создать героя-еретика (магия Хаоса и Жизни), он обходит заклинания защиты. По-прежнему имеет смысл старинная тактика “драконы + Армагеддон”, но для этого нужен маг с полной устойчивостью к магии, а это очень дорого.

Что касается развития города, то выбор между медузами и минотаврами, ифритами и адскими конями почти исключительно зависит от противников и ваших личных вкусов. Ифрит хорош для защиты слабых героев и подавления стрелков. Минотавры пригодны к делу в меньшем количестве, чем медузы. Но все это — очень слабые соображения. Вот в вопросе о гидре и драконе колебаниям не должно быть места.

Природа: “Один в поле — армия”

Гроссмейстер Природы вызывает тварей быстрее, чем кто-либо сумеет их отстреливать. Главное, чтобы прицельно наведенной молнией не стукнули по голове самому магу: первым его действием часто оказывается заклинание Антимгии на самого себя. Воровской дебют помогает Природе сравнительно ма-



▲ Все это богатство добыто в режиме вора...

ло: нужно раскручивать мага, а не вор! Стоит опасаться магов Порядка: заклинание Изгнания может испортить магу Природы весь праздник.

Способность к вызыванию существ весьма полезна, но только если использовать ее умеючи. Ни в коем случае у вас не должно быть двух свободных ячеек армии. Можно не иметь и ни одной — пункты вызывания копяты — а потом одну освободить. Но разумнее, как мне кажется, держать все ячейки полными, чтобы получать подкрепления к тем армиям, что у вас уже есть. Особенно это важно, когда вызывание собирает вам элементарей: равномерная смесь из всех четырех типов этих милых существ — это, как говорится, типичное не то.

В целом раса Природы — медленная, на ранние победы ей надеяться трудно. Заклинания не имеют большого смысла, пока маг не натренирован, а твари Природы не слишком выделяются своими боевыми характеристиками.

По части существ: мой выбор — эльфы и грифоны. Грифон имеет над единорогом в бою преимущество в большинстве случаев, к тому же летает. Поскольку с древнейших времен грифоны наделены способностью отвечать на все атаки, а не только на первую, они не гибнут зря, если бросить их вперед — на подавление стрелков или магов. Иногда до начала вызывания вспомогательного эшелона имеет смысл придать грифонам право первого удара; после этого пернатая тварь в тылу врага наносит супостату огромный урон. Что до эльфов, то их редкая способность бить первыми в дальнем бою и две стрелы за ход делают их одними из лучших стрелков по соотношению “цена-качество”.

Из вызываемых существ (по крайней мере, пока не доступны твари 3-4 уровней) мой выбор — водяной элементар. Их можно призывать в огромных количествах, а заклинание ледяной стрелы, испускаемое парой десятков элементарей, далеко превосходит способности среднепрокачанного колдуна...

Выбор между фениксом и дракончиком нелегок, но, поскольку главная задача — защитить друида, феникс имеет преимущество за счет своей скорости.

Как правило, на взращивание лучника не стоит тратить времени. Ключ к победе — друид. Хотя мага природы можно сделать и из лучника, после прокачки устойчивости к магии.

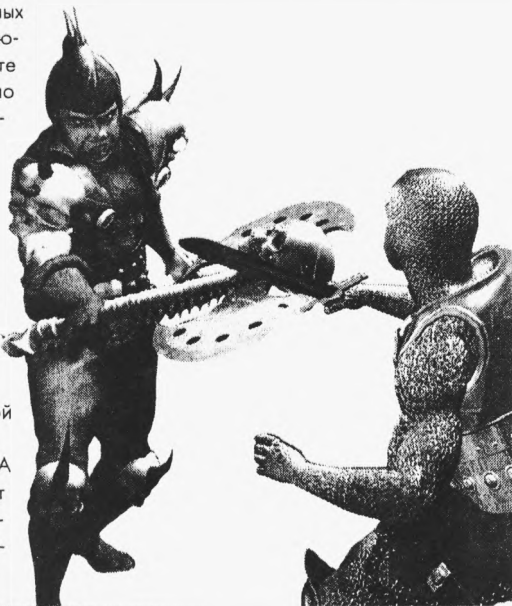
Жизнь: “Эй, дракон, выходи на честный бой!”

По скорости развития эту расу можно отнести к промежуточным. Ее войска благодаря способности к воскрешению павших могут ходить в дальние автономные походы. Доживите до ангелов, и понятие “боевых потерь” уйдет в прошлое. Но, возможно, еще более эффективный путь для Жизни — герой-одиночка.

Чтобы сотворить такое чудо, стоит взять священника или прикупить по случаю варвара. Вам нужна комбинация “Бой+Жизнь”, паладин. Первые ходы боя такой войска не делает ничего, кроме наложения на себя всевозможных защит: Небесного Щита, Регенерации, защиты соответствующего случаю типа и так далее. А потом — попробуйте, снимите с него эту уйму хитов, тем более что за какие-то гроши можно добавить их себе пару сотен все тем же Щитом, да по сотенке в ход восстанавливается... Прокачанный паладин в одиночку выкашивает немаленькое войско. Крестоносец (Тактика+Жизнь, вырастает из рыцаря) тоже неплох, но ему нужно для полного проявления своих талантов войско, а паладин и сам с усами.

Очень продуктивно при наличии такого супергероя (крестоносец тут тоже подойдет, критична магия Жизни) быстро установить на вспомогательных солдат заклинание “Мученик”, которое перенесет полученные ими повреждения на героя. Что ему... Великолепно выглядит парочка героев (паладин с крестоносцем или два паладина) при огневой поддержке взвода боевых монахов.

Выбор бойцов на втором уровне зависит от ситуации. А на третьем, если вы выбрали путь героя, то монахи помогут лучше. Если предпочитаете пользоваться тактикой и воскрешением — тогда имеет смысл задуматься о рукопашных бойцах.



При наличии определенных преимуществ в бою против Хаоса и особенно Смерти, Жизнь довольно уязвима к Природе, давящей числом. Воровской дебют затруднен: такие герои обычно недоступны.

Смерть: “Десять тысяч леммингов не могут проиграть”

Саморазмножающиеся войска. Очень способствует раскрутка демонологии и магии Природы. Вообще, раса по идеологии в чем-то напоминает Природу. Индивидуально ее бойцы — так себе, но в количестве... Магия предпочтительно используется для вызывания.

Очень труден и болезнен выбор между вампирами и ядовитыми тварями. То и другое более чем оправдывает свое существование.

Основной метод развития Смерти — рыцарь смерти с прокачанной некромантией. Для достаточно эффективной некромантии саму магию можно раскручивать не очень сильно. Скелетов становится все больше, а тактика позволяет им быть достаточно эффективными бойцами. Впоследствии вместо скелетов начинают плодиться вампиры.

Но можно действовать и в полной аналогии с Природой, тренируя некроманта или демонолога. Этот путь часто оказывается эффективнее в бою против мага Жизни.

Порядок: “А все остальное мы купим”

Признаться, я пока не научился толком использовать их преимущество в ресурсах и приросте существ. А им это необходимо, к тому же с ворами проблема. На дипломатию не напасешься денег. У них много колдунов среди обычных бойцов, но в рукопашной они выглядят бледновато. Видимо, раса не слишком быстрая. Задействуйте по возможности тот факт, что враги очень медленно ходят по вашему родному ландшафту — снегу. Связка “джинн + титан” — ключ к победе. Джинны — пожалуй, самый ценный вид войск Порядка, и как бы ни были хороши наги, они не в состоянии заменить отряд мощных колдунов, легко сносящих одним залпом большинство героев.

О том, как развивать лорда, уже написано выше.

Вообще, эта раса склонна решать деньгами все проблемы, а для этого денег надо *много*.

Сила: “Только скорость и отвага...”

Очень мощные и многочисленные твари плюс полная возможность к воровскому дебюту. Быстрая раса. Гарпии либо кочевники, обычно — гарпии в сочетании с берсерками и кентаврами, дают на начальном этапе решительное преимущество. Конечно, полное отсутствие магии — не фонтан, и устойчивость к ней героя не очень-то спасает: во-первых, от вызываемых существ не защитит, во-вторых, защищен-то только герой... Предводитель Силы должен развиваться быстро, по возможности атакуя врага на ранней стадии игры. Кроме всего прочего, ему вовсе не повредит замок с приличной магической гильдией.

Возможен, конечно, и вариант с отказом от магии как класса, но тогда надо успеть победить до того, как маги у врагов разовьются до нужного уровня. В этом случае стоит непременно делать варвара генералом, докручивая ему тактику.

Плодильня должна быть построена как можно скорее! Варвары давят массой, при сопоставимых количествах бойцов драконы всех сортов и родов, поддержанные магией, сожрут бегемотов и не подавятся. О громовой птице лучше забыть: конечно, она ценна для подавления стрелков, но даже большая их стая не поможет против гораздо более сильных вражеских тварей.

ГЕРОЙСКОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

СОХРАНЕННЫЕ ИГРЫ

На компакт-диске находятся **сохраненные игры из всех шести кампаний** (первая-вторая, четвертая-шестая). Вы обнаружите их в разделе “Игровая зона” — “Strategy” — “Heroes of Might and Magic IV”.

Установка простая: скидывайте файлы в папку **Games** (в каталоге с Героями). Первая цифра — номер кампании, вторая — номер миссии. Эти имена появятся в списке сохраненных игр. Пользуйтесь наздоровье!

НОВЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ГОРИЗОНТЫ

Изменения, появившиеся в четвертой части "Героев", очень сильно изменили тактику игры, в том числе и в кампаниях. Естественно, ряд общих советов, применимых ко многим миссиям кампаний, вы сейчас получите.

1. Все кампании проходились на оригинальной сложности **Intermediate**, трудоемкость их прохождения при более высоком уровне сложности может резко измениться.

2. Возможности отбирать войска у свеженанятого героя мы теперь лишены, поскольку нечего у него отбирать. Герой-то приходит в гордом одиночестве. Да и подумать теперь стоит перед тем, как его нанять — следующего героя дадут нанять только через несколько дней.

3. Вряд ли для вас является большим секретом то, что полностью раскачанный в одном навыке герой будет намного сильнее героя более высокого уровня, но раскачанного в 4-5 навыках. Однако это не значит, что нужно уперто качать один и тот же навык, совершенно не уделяя другим внимания. На картах есть множество возможностей приобрести навыки без получения уровня. Выберите то, что надо, и собирайте.

4. Маленький хинт: в заданиях, связанных с убийством определенного героя, не обязательно колотить всю его армию. Достаточно убить одного героя и сбежать с поля боя (сохранив своих). Победа тут же успешно засчитывается. Правда, об опыте придется забыть...

5. Часто встречаются ворота, требующие для прохождения того или иного героя. Поэтому "именных" героев рекомендуется держать вместе.

6. Есть очень замечательный момент со скиллом **Summoning**. Если заблокировать все слоты героя, то очки на **Summoning** будут копиться, а вот вызвать монстров ему будет некуда. Когда же однажды место освободится, то вылезет целая толпа очень добрых монстров. Очень полезно в нескольких местах, где через ворота пускают только ОДНОГО героя, без войск. Сейчас войск нет, проходим через ворота — есть войска.

7. Штурм замков стоит начинать с выведения из строя героев противника или лучников (всеми доступными способами). Если защитники замка сами рванулись в атаку на вас — шансы выиграть минимальны и лучше взять сохраненку. Иногда стоит поделить одну из групп монстров на несколько частей для того, чтобы было кем вышибать двери (вышибающий обычно получает по полной программе, а вот ваши лучники и маги просто должны воспользоваться этим моментом и отгрузить подставившемуся защитнику все, что ему причитается).

8. Возможность посылать отдельных монстров открыла просто широчайшее поле для разведки — рассылайте самых дешевых во все стороны, и вы не только прихватите все ценные ресурсы, но и значительно ускорите свое передвижение за счет знания точного направления.

9. Монстр, посаженный в шахту, не будет требовать хода и значительно увеличит видимость из шахты.

10. Почаще залезайте в воровскую гильдию — очень неплохо знать состояние дел у противника.

КАМПАНИЯ 1. THE TRUE BLADE

Инструкции к кампании. Учитывая то, что героев по ходу кампании в вашем распоряжении становится все больше и больше, не стоит раскачивать некоторые навыки, типа **Tactics**, всем. Прилагающийся в самом начале к основному герою спокойно справится с этим умением. А вот из **Lysander** надо прокачивать паладина, то есть качать ему **Combat** и **Life** (причем именно в этой последовательности). Ну и третий начальный герой раскачивается в супермага, собирающего всю доступную магию. И вообще — толпа героев ненавязчиво выносит всех встающих на их пути. Хотя обычно в этой кампании такого не требуется. В ней вообще не преследуется принцип "захвати все". Достаточно захватывать только стратегически важные объекты и идти далее.

Миссия 1. The Drawing of the Blade

Размер карты: Средняя

Условия победы: Победить героев Normic и Caileen

Условия поражения: Потерять своего героя Lysander

Дополнительные условия: Lysander и два его сильнейших героя переходят на следующий уровень.

Уровень героев ограничен 18.

Начинается игра с тремя героями, каждый из которых находится рядом со своим замком. Но не все так плохо. Обратите внимание на красные и синие порталы, расположенные рядом с городами. Через

них можно очень быстро перебрасывать героев из города в город. Поэтому первая задача — объединить героев и захватить все рудники вокруг городов. Противник особенно свою активность не обозначает, поэтому время у вас есть. За это время надо очень старательно отстраивать города. Сразу после захвата всех рудников герои переносятся к городу **Kenmare** и идут вдоль побережья моря до верфи. Там они делятся на приблизительно равные части и одни плывут к западу, другие — к востоку. Западные должны обнаружить на острове палатку синего ключника, после чего возвращаться к своим городам. Восточные — подойти к острову, на котором расположены три дома, производящие крестьян, и собрать оных в количестве 10 штук (хотя это — необязательный квест и его можно не выполнять). Для удобства доставки домой тут же стоит односторонний телепорт. После этого от города **Galeste** и начинают продвигаться к востоку. После красивого каменного строения можно послать набранных крестьян обогнуть его с целью поглотить за них пузырьки лечения (там находится домик дававшего квест). Герои же двигаются чуть дальше — до проклятых территорий, где, перебив группу мертвячков, обретают **Ankh of Life**. С ним возвращаемся к городу **Falsanes** и проходим через мостики к северу. А там в обмен на **Ankh of Life** получаем под расписку **Proetho**. Теперь, когда у вас 4 героя, можно начинать заключительное наступление. Герои переносятся к городу **Falsanes** и начинают продвигаться к югу. Поворотов никаких нет, поэтому все идут до первого города. Уже после него (предварительно захватив) — поворот к востоку. Отсюда идет прямая (умеренно искривленная загибами) дорога, вдоль которой расположены оставшиеся три непокоренные вами города. Правда, еще необходимо после поворотного города зайти в палатку к фиолетовому ключнику, путь к которому прегражден синими воротами (какой сюрприз!). Кроме того, там расположился первый из заданных целью миссии героев. Рядом с последним городом находятся фиолетовые ворота. Ну а за ними — последний герой. Переходим дальше.

Есть еще пара необязательных квестов с добычей гномьего молотка (для этого надо уничтожить оранжевого игрока) и передачей его дальше по инстанции и квест об уничтожении русалок, но это тоже необязательные квесты, большой смысловой нагрузки не несущие.

Ближе к концу миссии желательно, чтобы ваш маг приобрел навык в магии **Nature Summoning** — пригодится в следующей миссии.



▲ Какая картинка!

Миссия 2. The Trials

Размер карты: Маленькая

Условия победы: Достигнуть Oracle of the Dawn путем выполнения всех квестов, полученных Lysander

Условия поражения: Потерять героя Lysander или Proetho

Дополнительные условия: Lysander, Proetho и два сильнейших героя переходят на следующий уровень.

Уровень героев ограничен 25.

Совершенно оригинальный уровень. Состоит в долгом путешествии, причем замки отсутствуют в принципе. Ну не то чтобы совсем, пару их в самом конце миссии вы увидите. Если у вас есть “вызыватель монстров”, то это здорово облегчит жизнь, поскольку рассылаемые в стороны монстры позволяют не отвлекаться на подбор ресурсов.

Начинают все герои одной кучкой, которой надо перейти в портал за их “спиной”, чтобы захватить золотую шахту и предаться сбору ресурсов. Без этого вас просто не пустят дальше. Монстры будут вяло сопротивляться вашим попыткам уничтожить их. Набрав необходимую сумму (10000 золотых), хотя лучше ничего не оставлять, двигаемся дальше. Путь ваш будет извилист, но выбора вам не предоставят — ошибиться в дальнейшем маршруте здесь сложно. Достаточно двигаться по дороге, отходя в стороны для выполнения квестов. Для прохождения следующих ворот требуется меч **Sword of Gods**. Его охраняет группа

монстров южнее ворот (куда входят ифриты, минотавры, ночные кошмары и медузы). По пути к ним можно приобрести войска (мечники и монахи). Да, те, кто оказались очень запасливыми, могут вложить свои gems или денежки в повышение уровня — соответствующее дерево прилагается. После прохождения ворот вас ждет абсолютно прямая дорога, изредка перегороженная монстрами (преимущественно тиграми). Дойдя до входа в подземелье, не забудьте навестить расположенную южнее группу единорогов и отобрать у них посох **Saint Ranan's Staff**, который послужит ключом несколько позже. Да и разложенные тут же драгоценные камни вам не помешают. После этого вас ждет путешествие по подземелью с очередными воротами, требующими посоха. Следующие ворота требуют уже приложения к **Lysander** ангела. Ну так чуть ниже расположен односторонний портал, который перебрасывает вас к проходу, разблокированному при получении задания. Проходите по этому проходу в фиолетовый двухсторонний портал и забирайте сундучок, в который «упакован» **ангел**. Рядом односторонний портал, возвращающий вас к необходимому воротам. Причем ангела у вас не отнимают, что очень неплохо. Не стоит забывать, что он способен один раз возродить погибшего разгильдяя и иногда возможно умело это использовать. Теперь выходим на поверхность и, преодолев сопротивление нескольких неслабых групп монстров, добираемся до Оракула. Миссия закончена.

Миссия 3. The First Step of Many

Размер карты: Средняя

Условия победы: Найти героя Desette

Условия поражения: Потерять героя Lysander или Proetho или атаковать Glen Garrison

Дополнительные условия: Lysander, Proetho и два сильнейших героя переходят на следующий уровень. Уровень героев ограничен 30.

Вся миссия сводится к тому, чтобы добраться из северо-западного угла карты в юго-восточный, по пути приложив группу, состоящую из более чем двух десятков бегемотов, птиц грома и циклопов. Поэтому важным становится накопление армии необходимых размеров и обретение различными заклинателями спеллов **Song of Peace** (для птиц грома) и **Mass Slow** (чтобы бегемоты слишком быстро не прибежали). При этом группа монстров имеет свойство увеличиваться с течением времени, поэтому затягивать процесс их разгрома не имеет смысла.

Двинувшись от места старта на восток, вы имеете шанс на 3-4 день достигнуть первого города. Сразу через мост от него (еще 1-2 дня) находится второй город. Естественно, что все мосты охраняются монстрами, поэтому разбредаться героями по одному не стоит. К юго-востоку от этих городов находятся еще

два, расположенные в тесной связке, а еще чуть южнее — пятый город. Именно эти пять городов и стоит развивать, быстренько строя в них здания для штамповки войск. Захватывать остальные города нецелесообразно, поскольку это только замедлит ваше развитие. А еще южнее самого южного из ваших городов расположен мост, охраняемый вышеописанной оравой зверья. Чуть восточнее его находится синий блокпост, который атаковать нельзя (а ведь именно за ним сидит искомый герой).

Накопив достаточное количество войск (и, желательно, вышеперечисленные заклинания), атакуйте монстров. При достаточной степени прокачанности могут помочь и другие защитные спеллы из сферы **Life**. Сразу за спинами монстров находится портал, телепортирующий вас внутрь охраняемой территории, где вас уже заждался искомый герой. Переходим к следующей миссии.



▲ Последний мост, он трудный самый.

портал, телепортирующий вас внутрь охраняемой территории, где вас уже заждался искомый герой. Переходим к следующей миссии.

Миссия 4. Seeking the Steel

Размер карты: Маленькая

Условия победы: Уничтожить героя Mastero для спасения Sir Kentain и получить меч True Gryphonheart's Blade

Условия поражения: Потерять героя Lysander, Proetho или Desette или позволить силам Worton первыми уничтожить Mastero

Дополнительные условия: Lysander, Proetho, Desette и два сильнейших героя переходят на следующий уровень. Уровень героев ограничен 33.

Миссия редкостно дебильна. Карта очень похожа на букву "С", на нижнем конце которой вы начинаете, на верхнем конце заканчиваете. На карте есть два замка. Первый расположен в юго-западном углу, и вход в него закрыт синими воротами, причем палатка ключника с редкостным цинизмом расположена сразу за воротами (видимо, это лучшая находка дизайнеров). Теоретически, из-за этих ворот могут выйти злые войска, способные раньше вас уничтожить главного злодея миссии. Практически это реально только на высоких уровнях сложности. В самом начале можно нанять некоторое количество войск (из которых выделяются рыцари — бойцы 4-го уровня). С этим народом стоит очень быстро преодолеть изгиб карты. При этом на всех достойных противников на карте вполне хватит пальцев одной руки. Это группа монстров перед воротами (в которых выделяются гидры, да и поддерживающие их ночные кошмары отнюдь не сахар), группа защитников ворот (можно было бы не обрадоваться группе из 150 орков, если бы они не торчали прямо за воротами, чем приговаривали себя к немедленному умерщвлению) и сам **Mastero**, после смерти которого миссия заканчивается.

Еще одним приколом миссии является обелиск, указывающий закопанный клад. В НоММ 4 обелиски вообще редкостно упростили, сократив их количество, необходимое для нахождения клада, до одного и располагая клад в пределах прямой видимости с обелиска. Но этот — образец маразма. Клад выкапывается прямо из места, с которого читается обелиск!

Миссия 5. The Rightful Hair

Размер карты: Средняя

Условия победы: Уничтожить героя Worton для обеспечения безопасности Palaedra

Условия поражения: Потерять героя Lysander, Proetho, Desette или Sir Kentain

Дополнительные условия: —

Не обращайте внимания на то, что карта средняя. Как-то вообще не подразумевается, что вы будете активно воевать на ней. Более того, города сдаются сами!

Но обо всем по порядку. Если интересно заниматься военной деятельностью, то с места начала всеми шестью героями (да, меньше в этой кампании как-то уже не стильно) проходим на восток. При вашем приближении первый же город перейдет под ваш контроль. Правда, перед этим надо открыть ворота, но если в вашей команде есть **Lysander, Desette** и **Sir Kentain**, то ворота исчезнут, как будто их и не было. Около города есть портал с двумя выходами. Сначала перепрыгиваем в выход в центре карты. Если в своем начальном городе вы построили **City Hall**, то уже на следующий ход этот город перейдет к вам. То же самое и со вторым городом. Осталось только немножко прокататься ускоренным способом и идти заканчивать миссию.

Для этой прокачки есть возможность зайти в Гильдию ветеранов (**Veteran's Guild**) и Библиотеку (**Library**), которые находятся за каменной стеной (мимо нее вы проходите на пути к первому городу). Но вот незадача — требуются 3 **Potion of Add**. Да разве это проблема? От портала центрального города (**Barington**) вам следует направиться на север и пройти внутрь деревянной ограды. Там около таверны стоит толпа крестьян, владеющих **Vial of Add**, которая столь крепка, что принимается по курсу как 3 **Potion**. Заодно по пути к заветной двери и квест сдадите, получив попутно 8 пузырьков лечения. Осталось набрать каких-нибудь приличных войск на последнее место в партии и идти в юго-восточный угол карты. Там, правда, в ворота без **Lysander** не пускают, но оно и понятно — главный герой. Тут надо захватить город **Paledon**, оборона которого возглавлена товарищем с подозрительной фамилией **Proetho**. Странно, наш на месте. Ну тут как обычно — пока передние нарезают врага, задние накатывают на них защиту. После захвата города остаются только ворота, за которыми главный герой противника. В них все еще круче — пускают ТОЛЬКО **Lysander**. Но тут предстоит бой честных джедаев, почти один на один (к оппоненту, будто в надежде на спасение, прилагаются 80 **Bandits**). Однако стрелять он почему-то не умеет, что при **Grandmaster** в **Archery** и **Melee** однозначно решит бой в нашу пользу. Победа!

КАМПАНИЯ 2. GLORY OF DAYS PAST

Инструкции к кампании. Варвары — люди предельно простые. То есть никаких магических прибамбасов им не надо, кто сильнее треснет по морде — тот и прав. Поэтому раскачка **Combat** здесь даже и не обсуждается. А что еще нужно приличному варвару для нормальной жизни? Прокачка **Scouting** (чтобы быстрее добираться до противника, кроме **Seamanship** — плавать-то негде) и **Tactics** во всех ее проявлениях (тогда ваше зверье вас поддержит). Со второй миссии у вас появится возможность раскачивать второго героя (и применять его в дальнейших боевых действиях) — так пользуйтесь этой добротой. Ну вот и все, с варварами нет больших заморочек.

Миссия 1. A New Way

Размер карты: Маленькая

Условия победы: Захватить все замки и перебить всех героев

Условия поражения: Потерять Waerjak

Дополнительные условия: Waerjak переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героя ограничен 12.

Вы начинаете рядом с замком, но попасть туда нельзя — нужна повозка с рудой. Поэтому прихватывайте всех берсерков из рядом стоящих домиков и топайте на восток, к местному “морю”. По пути к вам присоединятся еще 8 берсерков и 23 кентавра. Вышибайте охрану верфи и стройте корабль. На острове располагается герой противника, владеющий повозкой с рудой, и зеленая палатка ключника. С незадачливого героя вам обломится пара артефактов. На лодке оставьте одного берсерка и отправьте его собирать дрова (“море” маленькое, но дров в нем хватает).

По возвращении к замку и после передачи повозки с рудой город перейдет под ваш контроль. Какая жалость — героев здесь нанимать нельзя. К сожалению, нанять героев в этой миссии не удастся вам вообще. Закупайте всех монстров в городе и рядом расположенных домиках и идите на юг, к зеленым воротам. Если повезет (если вы быстро все проделаете), то вы найдете тут героя синих, которого не стоит оставлять в живых.

Второй город находится в юго-восточном углу карты. Для его захвата вас попросят убить медуз, расположившихся на северо-востоке от города (30 штук). Там же вы найдете оранжевую палатку ключника. После этого у вас есть альтернатива: имеется портал к северу от города (оттуда может прийти вражеский герой, если вы не нашли его около зеленых ворот), в который лучше раньше времени не соваться, лучше же пойти в портал на западе от города. После прихода туда вражеского героя отыскать вы должны обязательно (а скорее всего, он отыщет вас сам). Учитывая отсутствие у него войск, исход боя очевиден.

Карта этого уровня получается симметричной предыдущей. В южном городе вас попросят убить четырех бегемотов, которые находятся северо-восточнее города. Эти же бегемоты охраняют фиолетовую палатку ключника, которая дает проход на северную половину карты. Там остается защищать последнего вражеского героя и захватить город. Если вы слишком затянули прохождение, то он может неплохо оснаститься войсками. Учитывая отсутствие таверн, у противника герои тоже не прибавляются, поэтому около последнего города вам должен повстречаться именно третий герой. Учтите, что при захвате третьего города, если еще не убит третий герой, вам предложат в три дня завершить это дело (и наоборот). Так как город никуда не убежит, то лучше сначала проделать это с героем.

Миссия 2. A Necessary War

Размер карты: Средняя

Условия победы: Захватить все замки и перебить всех армии

Условия поражения: Потерять Waerjak

Дополнительные условия: Waerjak и сильнейший после него герой переходят на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 20.

Начинаете вы недалеко от замка. Но почему-то рядом с ним ошивается чужой герой с 20 кентаврами и нагло к нему приценивается. Несмотря на отсутствие у вас войск, очень несложно догадаться, кто проиграет. Но если “страшно”, то в городе можно запастись войском. Плюс не забудьте нанять на этой карте героя (как можно раньше). Ведь он переходит в следующую миссию. Если уж очень желаете, то можно ему дать магию **Life**, так как будут отдельные замки с этой магией, прочую же магию брать не стоит ни в коем случае. Да и вообще лучше делать упор на прокачку его боевых характеристик.

А эта миссия уже не для варварского ума, поскольку маршруты здесь простотой не отличаются. Чуть

подкопив армию (за пару дней, посвященных захвату шахт), прыгайте в желтый портал рядом с вашим городом. Чуть севернее увидите город на замке, который откроется после того, как вы перебьете кучку церберов (собачки такие двухголовые). В расположенные рядом желтые ворота не суйтесь, пусть стоящих в них варваров вышибает противник (вы же проиграете миссию, если попытаетесь отобрать ворота у варваров, а не у противника). Идите на север, вдоль горной гряды. Там, за воротами, вы найдете группу **злобоглазов (Evil Eye)**, которую обязательно надо уничтожить. Чуть севернее будет синяя палатка ключника. Двигаясь дальше по дороге, вы увидите еще одни ворота. За ними — тоннель в подземелье с **церберами**. Кстати, если вы оставили монстрика около предыдущего города, то после смерти собак он может открыть замок, и город перейдет под ваш контроль. От подземелья с церберами двигайтесь на восток, где находится бесхозный город. В этот момент в вашем первом городе может накопиться достаточное количество народа для совершения марша на юг. А это вполне желательно, поскольку они могут перевести под ваш контроль еще один город (именно для этого вы убивали злобоглазов). Только бы хватило им сил дойти.



Сами двигайтесь по дороге на юг, где найдете город зеленого игрока. После этого вам предстоит немного передохнуть. Ибо предстоит вам битва с армией, которую возглавляют 10 циклопов. Поэтому армию свою надо основательно усилить. Также надо укрепить оба города, расположенные на западе (туда легко могут нагнать армии противника, к северному — через односторонний портал, к южному — через ворота).

После штурма ворот вы увидите город оранжевых. От него вы двинетесь на запад, где увидите еще один город, который может быть как бесхозным, так и синим или оранжевым. Тут есть еще одна синяя палатка ключника (если вы не обратили внимания на первую). После его захвата стоит либо сходить к расположенному чуть севернее подземелью (там есть оранже-

вая палатка ключника), либо (если у вас осталось совсем мало войск) перейти через тот самый односторонний портал к вашему первому городу. После этого осталось пройти в юго-западный угол карты и захватить последний город синих.

Миссия 3. A King's Choice

Размер карты: Средняя

Условия победы: Уничтожить героя Hundric

Условия поражения: Потерять Waerjak

Дополнительные условия: Waerjak и сильнейший после него герой переходят на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 25.

Начинаете вы в середине северного края карты. Вообще есть выбор, пойти на запад или восток, но западный город явно ближе. Поэтому двигайтесь по дороге на запад, и на третий день вы станете обладателем своего первого города. Несколько западнее города находится оранжевая палатка ключника. Но пока на нее даже и глядеть не стоит (ее сейчас слишком хорошо охраняют). Теперь до упора продвигайтесь на восток, где найдете еще один город. Восточнее его находится синяя палатка ключника, которую надо брать уже сейчас. Если воспользоваться обзорной башней (**Tower**), то недалеко от города вы увидите ворота, к которым можно применить только что полученный ключ. За ними расположено подземелье с зеленой палаткой ключника (ну и развелось же их здесь). К юго-востоку от синих ворот расположены зеленые ворота, рядом с которыми есть город. Собственно, все последующие города расположены за горной грядой, для прохода через которую и нужны ключи. Однако захватывать эти самые остальные города и не обязательно. Главное — разбить ту кучку рыцарей, что охраняет оранжевую палатку ключника, тем более что они растут в количестве. После этого останется только разбить необходимого вам героя (он

стоит за оранжевыми воротами в юго-западном углу карты). При наличии приличной армии битва с 6 бегемотами, 10 циклопами, 70 кентаврами, 45 номадами и 150 берсерками (плюс один герой) станет легкой прогулкой.

Миссия 4. One Tribe

Размер карты: Средняя

Условия победы: Уничтожить героя Vogel

Условия поражения: Потерять Waerjak

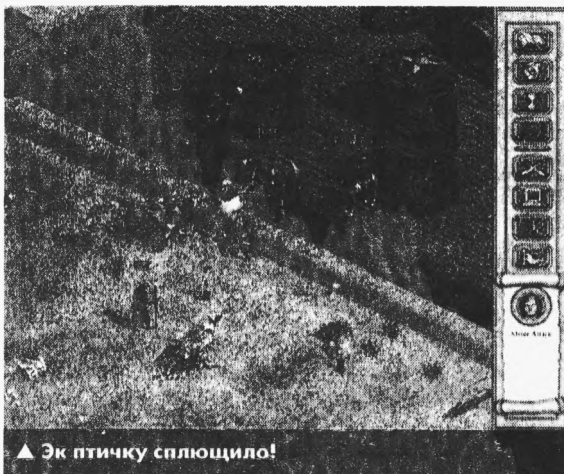
Дополнительные условия: —

Начинаете вы здесь с двумя городами и двумя собственноручно воспитанными героями. Правда, радость ваша, скорее всего, испарится после того, как вы заглянете в города. Как тут все запущено! Придется поработать прорабом.

Около вашего города расположены две палатки ключников — синяя и красная. И если красная пока может и обождать, то синюю надо захватить в самом начале. Потом отправляйтесь на юг, где вам предложат заплатить 5000 за проход (очевидно, местная мафия). Однако мафия оказывается какой-то чересчур добропорядочной, поэтому вам в постоянное пользование передадут 6 циклопов. В зоне, куда вам дадут пройти, требуется отыскать 1 замок, 1 героя и 1 оранжевую палатку ключника. Палатку посетить, замок захватить, героя, разумеется, зашибить. Только этот гад балуется высокоуровневой магией Хаоса, поэтому кучкой не стоять, иначе от горячих огненных шариков достанется всем. Кстати, обязательно приобретите в этой зоне 40 орков. Их с вас возьмут за проход в следующую зону, где расположен бесхозный замок и прекрасный вид на тройные ворота. Кстати, орков вам здесь обменяют на 12 номадов, 24 кентавра и 24 берсерка (тоже неплохо). Осталась последняя зона. Там с вас потребуют 5000 и 12 единиц руды. И ничего вам за это не будет. В смысле — ни коня, ни бурки, ни шашки. Видимо, все это взимается на работы по восстановлению моста. Здесь вас ждет еще один набор из героя, палатки ключника и города. Да, орков можно нанять и здесь (а вдруг вы пошли бы сверху вниз, а не снизу вверх?), но лучше все же было начинать снизу.

Возвращайтесь к своим городам и собирайте все накопившиеся войска, после чего посетите красную палатку и передвигайтесь к тройным воротам. Попутно захватывайте два города, лежащие за воротами, и спускайтесь в подземелье. Здесь главное — прорваться через пару ворот. Если после этого остались войска, хоть сколько-нибудь похожие на приличные, то город вы тоже возьмете. Зачем город? А

затем, что на заключительную схватку пускают только вашего главного героя. ОДНОГО. Поэтому, если дело пахнет керосином, то всегда можно сделать ноги в ближайший город. А из этого самого ближайшего города — всего один день до повторения схватки. Главное — расправиться с бегемотами. Остальное — ерунда. Если вам удалось найти **Ring of Health** и запастись большим количеством лечилок (5-6 штук), то возвращаться вам точно не потребуется. Если нет — 2-3 попытки вам обеспечены. Но варвары — крепкие парни, потому и ходят по одному против целых армий.



▲ Эх птичку сплющило!

КАМПАНИЯ 3. THE PRICE OF PEACE

Инструкции к кампании. Тяжела жизнь мага, практикующего магию **Порядка**. Да, на 4-5 уровне у него просто убийственные заклинания. Как ни издевались над **Blind**, но три хода отдыха вражеским бойцам обеспечены. А **Hypnotize**? Три хода мощнейшая армия противника может быть под вашим управлением! А каквы его spells массового воздействия! Да и возможность поломать луки противнику дорогого сто-

ит, из-за чего штурм крепостей превращается в издевательство — ломаем луки, отстреливаем тупых стрелков, не желающих уходить с насиженных мест, после чего начинаем магами травить народ (заклинанию **Poison** стены не мешают). Если же стрелков у вас очень немало, то доталкиваем противника до стены при помощи **Displacement**, а там превращаем его в ежика. Нечего прятаться!

Но — настало время о грустном. Замок Порядка — самый магический замок. Его существа очень рады будут оставить противника на расстоянии, издеваясь над ним на полную катушку. Но столкнувшись с противником лицом к лицу, Порядок не выдерживает и может понести большие потери. А уж если этот противник обладает устойчивостью к магии, то тут потери просто неизбежны. Кроме того, воины Порядка очень сильно зависят от войск. Точнее, от их количества. Нет войск — нет результата. Поэтому кампания за них протекает крайне неспешно и только в конце миссий приобретает некоторую живость. Кроме того, заклинатели Порядка лучше выступают парой или даже троим. Два-три заклинания, сказанные в первый ход, могут очень сильно изменить обстановку на поле боя.

Что учить? Естественно, магию **Порядка**. Очень неплохо с ней комбинируется магия **Жизни**. Некоторое количество **Combat** не помешает любому герою. Учитывая огромные затраты маны, очень желательно обращать внимание на магические скиллы, влияющие на повышение ее количества и ускорение регенерации. Иначе останетесь безоружны. Ну вот вроде бы и все. Медленная, печальная и длинная кампания начинается.

Миссия 1. At the Crossroads

Размер карты: Средняя

Условия победы: Захватить все замки и перебить всех героев

Условия поражения: Потерять Emilia Nighthaven

Дополнительные условия: Emilia Nighthaven переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 15.

Начинаете вы якобы на развилке дорог. Но на самом деле путь всего один — на запад. Совсем рядом, на второй день пути, вы наткнетесь на замок. Кстати, ваша армия сразу же приобретет помощников в лице группы хоббитов и гномов. Далее следует обычный дебют за Порядок — несколько дней на сбор ресурсов, после чего продвигайтесь вдоль южного края карты на запад до мельницы в огороде. Сразу за ней поворачивайте на северо-запад. Кстати, рядом с ней расположен домик с необязательным квестом (сдать кольцо лепреконов в обмен на **6 Potion of Toughness**, причем кольцо находится в окрестностях домика). Прибрав к рукам второй город, сразу же проходите в юго-западный угол карты и станете обладателем третьего города (скорее всего, на тот момент он будет нейтральным).

После этого, набрав еще войск, продвигайтесь от второго города по дороге, ведущей на северо-восток. Будет очень неплохо, если вы не пренебрежете посещением обучающих сооружений, расположенных несколько в стороне. Сразу после лаборатории алхимика (домик со ртутью), где дорога заканчивается, поворачивайте на север и окажетесь около четвертого города. Он может быть как нейтральным, так и принадлежать зеленым. Если он нейтрален, то готовьтесь к приходу гостей.

Расправившись с зелеными героями, пройдите от четвертого города на восток и найдете последний город оранжевого игрока. Около него будет фиолетовая палатка ключника. Между четвертым и пятым игроками будет светло-голубая палатка ключника, дающая проход во владения зеленого игрока. После этого стоит побродить в центре карты, где есть несколько алтарей и необязательный квест, по которому за разгром игрока **Teal** (группа медуз) вам дадут 8 наг.

Все это время вы собираете армию, которая должна подтягиваться к четвертому городу. От него войска движутся на запад через светло-голубые ворота и захватывают город зеленых (чтобы не мешались в тылу). Далее проходите до фиолетового двухстороннего портала. Через портал прыгайте в ранее недоступную часть карты, открывайте фиолетовый замок. Осталось очень немного — прошибить сторожевой пост из демонов, заплатить **8000 золотых** для прохода через ворота и захватить последний замок, после чего наступит победа.

Миссия 2. An Enemy's Trust

Размер карты: Средняя

Условия победы: Уничтожить героя Solymr

Условия поражения: Потерять Emilia Nighthaven

Дополнительные условия: Emilia Nighthaven и General Tharj переходят на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 20.

Начинаете вы на северо-западе карты с двумя героями и небольшой армией. Причем прилагающийся герой по имени **General Tharj** не зеленый юнец, а герой 11 уровня с немного прокачанными **Nobility** и **Combat**. Да, у вас сразу есть замок. Учтите, что в северо-западном углу карты находится выход из одно-стороннего портала, из которого может прийти противник (поэтому заранее разведайте территорию и оставьте там боевое охранение).

Закуток с кучей полезного добра пока не рассматривается, потому что сил на его захват не хватит (да и закрыт он пока). А идти надо по красивой мощеной дороге на юго-восток. После захвата города захватите рядом расположенные шахты (в том числе золотую). Там же находится домик, в котором попросят захватить города **Dredge** и **Bleak**, за что вы получите броню **Armor of Order**. Но сначала требуется получить пропуск к ним в виде 10 медуз. Для этого надо пройти по мощеной синим кирпичом дороге на юго-восток к двухстороннему portalу. Прыгнув в него, вы на ограниченной территории найдете 2 квестовых домика, в одном из которых за 5000 золота вам дадут 10 медуз, а во втором за 40 гномов могут дать **Wand of Haste** (и правильно — избавившись от тормозов, еще и посох с заклинанием скорости получить). Квестовые города принадлежат оранжевому игроку и расположены к юго-западу от только что захваченного города. Для прохода к ним требуется открыть хотя бы одни ворота (в каждые требуется 10 медуз, но города сообщаются порталами, и второй десяток медуз можно не расходовать).

После выполнения всей этой кучи квестов продвигайтесь от второго города на северо-восток. По пути будет фиолетовая палатка ключника, но возвращение за сокровищами далеко не обязательно. По пути вам встретятся светло-голубые ворота — просто проходите мимо, захватывайте город и после его захвата заметите охраняемую группой орков палатку. После этого есть выбор — вернуться к воротам, пройти через них и захватить город, либо долго шествовать по местному пляжу на юг, попутно захватывая шахты, прежде чем добраться до того же города. После этого города набирайте войска и двигайтесь на юг, затем разворачивайтесь к северу — и вот последний оплот врага. Обычно около него и проживает нужный вам герой противника.

Миссия 3. The Servant

Размер карты: Средняя

Условия победы: Найти кладбище черных драконов и уничтожить игрока цвета Teal

Условия поражения: Потерять Solymr

Дополнительные условия: Solymr переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 15.

С самого начала сценария обратите внимание на черные обелиски, указывающие на местонахождение сокровищ. Наконец-то над вами не шутят, и сокровища действительно надо искать. То есть обнаружить все шесть обелисков. А искать их действительно надо, поскольку это — замаскированный квест, без которого миссию не пройти.

Начинаете вы возле города с одним героем. Выгребайте все войска из города и, проследовав по дороге на восток, поворачивайте на первом же повороте на северо-восток. На 2-3 день вы должны добраться до города. Со стоящими перед ним големами даже и не думайте сцепляться. Лучше вообще оставить их в покое. После захвата города стоит расслабиться и посвятить время захвату шахт, находящихся в окрестностях городов (и не трогать кучку джинов чуть южнее начального города), обратив особое внимание на золотую (обратите внимание — не значит захватить шахту, попутно положив на этом всю армию). Накопив достаточное количество войск (а это, вероятнее всего, произойдет на третьей неделе или в начале четвертой), вышибайте джинов и захватывайте **Алтарь желаний**. Если у вас еще остались войска, то не стоит задерживаться и надо захватывать замок противника, который лежит прямо на вашем пути. На расположенные тут же шахты не обращайте внимания, их пусть захватывает следующий за вами вспомогательный герой, сами же проходите на запад. Достигнув речки, переходите через мост, получая в свое распоряжение четвертый замок. Теперь чуть на север и обратно на восток, сразу после шахты самоцветов опять на север — и у вас в руках уже пять городов. Займитесь пока подбором ресурсов и захватом шахт, в том числе — западнее только что захваченного города.

В это время у вас должно уже быть собрано 2 обелиска, идти активное строительство и сбор войск. В частности, во всех ваших городах должны быть построены монстры четвертого уровня (драконы, демоны и титаны), а из начальных городов уже в момент захвата четвертого города должно отправиться подкрепление. К сожалению, имеющийся за третьим городом поворот, ведущий напрямую к пятому городу, заблокировали костяные драконы в количестве около полутора десятков штук, поэтому вышибить их мо-

жет получиться только после подхода подкрепления. Тут следует сделать выбор между ослаблением армии сейчас и ускорением подхода подкреплений и совершенно обратной ситуации.

Разобравшись (или не разбираясь) с костяными драконами, уберите с прохода птичек и продвиньтесь к северу от пятого замка (правда, сделав небольшой крюк). Кроме того, что вы не оставите в тылу противника, вы получите доступ к третьему обелиску, месторасположение которого вы увидите после захвата замка. Если повезет, то может случиться так, что противник отстроил замок целиком, но не успел купить построенных в нем демонов. Пусть кипятся.

А вам предстоит долгий путь в северо-восточный угол карты, где расположился последний замок красного игрока. По пути посетите четвертый обелиск. Он интересует вас не только тем, что это последний замок противника, но еще и тем, что около него находится проход дальше. Захватив замок, проходите через "ворота". Квестом для них является убийство героя **Blath the Hatcher**, что, вероятнее всего, вами уже выполнено. Если нет — загляните в воровскую гильдию для определения цвета несчастного и поищите "кемпера". Все это время старательно подтягивайте войска, обращая особое внимание на войска четвертого уровня. Оставшийся бесхозный замок захватывать нет смысла, тем более что уровень его отстроенности оставляет желать лучшего.

После прохождения через ворота загляните в пятый обелиск и проходите в портал. Желаящие могут отсюда прыгнуть к пятому замку, но уж больно далеко оттуда возвращаться. К тому же я уверен в том, что ваш 15 уровень уже давно достигнут. Здесь вас ждет последний обелиск, охраняемый несколькими драконами. Печально, но придется их вышибать. Откалывайте броню, защищающую вас от огня (нужное дело в финальной схватке), и проходите в подземелье. Вместо обыска всех порталов проходите на север, к желтому. Далее в зеленый портал — и вот вы уже у легендарного кладбища драконов. Туда пропускают только одного героя — **Solymr**, но хоть со всеми войсками. Также в качестве пропуска он должен иметь **Dragon Scale Armor**. А перед вами находится искомый игрок в лице **20 черных драконов**. Если сил хватает — атакуйте. Если нет — займитесь подтягиванием резервов. И оставьте лучше служивших вам верой и правдой джиннов и магов тут — это практически единственная ситуация, где они никак не помогут, драконы пройдут по ним катком и не заметят.



▲ Такая куча порталов...

Миссия 4. The Rainbow Crystal

Размер карты: Маленькая

Условия победы: Уничтожить Old King Dreggar

Условия поражения: Потерять Solymr

Дополнительные условия: Solymr переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 20.

Только кажется, что раз миссия на маленькой карте, значит, обязана быть короткой. У Порядка все значительное. Карта представляет собой замкнутое кольцо, по которому рекомендуется сделать два круга по часовой стрелке (на каждом круге вышибаются лишь цели, соответствующие имеющимся силам). Даже не пытайтесь строить существ четвертого уровня, использовать их вы все равно не успеете.

Начав миссию, продвигайтесь на север (как раз по часовой стрелке). Попутно захватывайте шахты, так как в следующий раз вы вернетесь сюда нескоро. На второй день вы захватите город. Начинайте его отстраивать, как можно быстрее наняв второго героя. Он будет нужен для приватизации освобожденных вами шахт. От него двигайтесь на запад, в противоположный угол карты. В излишние бои не ввязывайтесь, надо только достигнуть второго города. Если сил для преодоления противника не хватает (а преодоление — это не потеря всей вашей армии ради сиюминутного результата), не стесняйтесь подождать помощи из

города. На середине пути встретите избушку, дающую квест принести **Cap of Knowledge** для открытия доступа к красной палатке ключника. Продолжайте путь дальше, все идет по плану.

Из нового города идите на север. Обязательно посетите фиолетовую палатку ключника. В северо-западном углу увидите проход в подземелье, но доступ туда пока закрыт. Чуть восточнее его вам дадут, если вы принесете в эту избушку **6500 золота** и **20 слезок ртуты**. Пока еще рановато расставаться с такими средствами, поэтому продолжайте движение по кругу. В северо-восточном углу вы обнаружите искомую **Cap of Knowledge**, но доступ к ней заблокирован фиолетовым замком. Но ведь вы же не забыли посетить соответствующего ключника? Снова поворот, теперь на юг. Не забудьте выбрать всех магов из их Башни. Осталось завершить второй круг, подобрав все войска в обоих замках, и пройти в подземелье. Самые любопытные могут посетить зеленую палатку ключника, но владение ей особых бонусов не дает. Только возможность набрать еще несколько джиннов в Алтаре желаний.

В подземелье проблем уже нет. Двигайтесь вперед, вступая в стычки в зависимости от необходимости опыта (уж до 20 уровня добраться надо обязательно). На первой же развилке поворачивайте на восток. А там, через красные ворота — к замку противника. Искомый герой обычно весьма хил, но, несмотря на это, по здешней традиции, дежурит во дворе замка. Ну, здоровья у него от этого не прибавится. Даже наоборот.

Следующую миссию **Solyur** отдыхает.



▲ И куда ты, старый король, полез?
Вот получи теперь!

Миссия 5. An Unusual Betrayal

Размер карты: Большая

Условия победы: Уничтожить героя Sir Landrew

Условия поражения: Потерять Emilia Nighthaven

Дополнительные условия: Emilia Nighthaven и General Tharj переходят на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 30.

Начинаете вы рядом со своим городом с двумя героями. Забирайте перчатки, на следующий день выгребайте все войска из города, из домика хоббитов, отойдя чуть к западу, заберите магов и проходите в фиолетовый трехсторонний портал. С места высадки (средняя точка) проходите на юг (можно набрать магов из еще одного места) и захватывайте второй город. С крайней западной точки высадки из портала можно (и даже нужно) навестить фиолетовую палатку ключника. Начинается фаза развития с отстройкой городов и набором войск. Расположенные рядом со вторым городом зеленый и желтый порталы пока слишком сильно охраняются, и соваться туда не стоит. Зачищайте территорию, передвигаясь по направлению к первому городу. Из одностороннего портала рядом с первым городом могут прийти голубые. Причем после первого прихода их герои будут навещать вас по крайней мере раз в неделю. Поэтому стоит поставить боевое охранение рядом с порталом, чтобы прекращать вражеские поползновения в зародыше.

Южнее начального города есть мост, при переходе через который можно заметить группу из трех десятков фениксов, охраняющую проход, и зеленый портал, ведущий к тому же городу, что и проход, охраняемый фениксами. Но это злая шутка дизайнеров. Город совершенно не отстроен и около него нет важных мест или ресурсов, зато фениксы наверняка уничтожат вам немалую часть армии. Вместо этого набирайте войска, возвращайтесь ко второму городу и прыгайте в двухсторонний желтый портал. Там

вас уже ждет группа монстров, возглавляемая 10 гидами. Расправляйтесь с ними и захватывайте город, расположенный севернее портала.

После этого от второго замка по каменной дороге следуйте на юго-восток. Около **Dragon City** поверните на юг. Захватите **Небесный замок** (здание, производящее титанов), который к тому же не охраняется, и вышибайте войска красных, блокирующие ворота. Остается только захватить их замок, расположенный несколько южнее. Там садитесь на лодку (которых уже наплотили красные или построенную в находящейся неподалеку верфи) и плывите на запад. Там будет **Sally Dog Shanty**, в котором **Emilia Nighthaven** покажут проход в рифах на **Asp Isle**. Этот таинственный остров находится юго-западнее. Проход на него охраняют около двух десятков морских монстров. Высаживайтесь на остров и освобождайте героя-задохлика по имени **Reed**. Однако об этом товарище вспомнят в последней миссии кампании, поэтому не мешает его немножко раскатать.

От места "приобретения" героя плывите к северо-западу и высаживайтесь на берег. Там надо захватить слабо развитый замок (часто нейтральный) и подтянуть к нему войска. Западнее замка находятся ворота, охраняемые синими. Дальше будут ворота, для которых и нужен **Reed**. Осталось только найти вражеского героя и уничтожить его. Потому как за "**ворота Reed**" он не выйдет.

Миссия 6. Slave to Fear

Размер карты: Средняя

Условия победы: Найти Emilia Nighthaven

Условия поражения: Потерять Solymr

Дополнительные условия: Solymr переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 30.

Дизайнеры карт хитро пошутили, выложив перед стартующим героем три артефакта, не взяв которые, он не сможет пройти дальше. Берите, тем более что артефакты не из худших. Бегите на запад по П-образной дороге, не забыв посетить два места: лепрекона (источник самоцветов, хоть и ненадежный) и домик хоббитов. Где-то на третий-четвертый день вполне реально добраться до замка. Тут займитесь накоплением сил, в том числе посетите Башню магов рядом с городом, и только после этого прошибайте за-слон из големов на западе. Идти на запад стоит не раньше начала второй недели, чтобы успеть накопить хоть какие-нибудь войска. Зато уж начав, проходите до юго-западного угла карты, где расположен город противника. Набирайте тут войска, захватывайте все местные шахты и возвращайтесь к первому городу, попутно уничтожая небольшие по размеру группы противника. Можно даже вернуться до места начала, захватив расположенные там шахты. За это время как раз накопится более-менее приличная армия. В отстройке замков следует обратить внимание на следующий момент: ресурсов в этой миссии долгое время будет очень мало, поэтому рационально построить монстров четвертого уровня только в одном городе. Кто вам милее — титаны или ангелы? И не забудьте посетить домик, дающий квест. Тем более что квест — захват второго вашего замка (что, вероятнее всего, давно уже проделано). А уж при его выполнении вы увидите местонахождение **Emilia Nighthaven**. Зеленый двухсторонний портал не освобождайте и не лезьте в него. Выход из него окружен такими монстрами, что накопить армию для их умерщвления можно только к концу второго месяца.

Возвращайтесь ко второму городу. В нем желательно набрать монахов (очень хорошие стрелки). От него проходите на север до упора в горную грядку, а потом вдоль нее — на восток до прохода на север. Там выходите на заснеженные просторы и поворачивайте на восток. Каменная дорога доведет вас до города противника. Если от него направиться на север, то увидите патруль из наг, который надо вышибить. После этого возвращайтесь к городу и проходите от него на запад. Разбив нейтральную армию из хоббитов, переходите через мост и окажетесь прямо перед городом противника. Захватывайте его, тем более что через расположенный рядом замок вас пропустят только после его захвата. А там находится домик, в котором у вас просят **50 джиннов**. Как, еще нет? Ну так стройте, подтаскивайте подкрепления. Тем более что пока можно сходить получить уровень, воспользовавшись деревом к востоку от замка, и уничтожить некоторое количество нейтральных армий для набора опыта. Сдав джиннов, можно смело идти к тому месту, где вы уничтожили наг, — проход к вашей героине открыт.

Хотя на самом деле в этой миссии просто необходимо получить заклинание **Hypnotize**. Поэтому отстраивайте во всех своих городах магические гильдии, и если где-то это заклинание появилось — берите его. Если нет — пытайтесь в следующей миссии. Просто без него прохождение последней миссии будет очень осложнено.

Миссия 7. To Slay an Immortal

Размер карты: Средняя

Условия победы: Найти меч Sword of the Gods и уничтожить героя Mazellian

Условия поражения: Потерять Emilia Nighthaven или Solymr

Дополнительные условия: Emilia Nighthaven, Solymr и Kodge переходят на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 36.

Несколько важных моментов миссии. Первое — начинать отстройку замков надо именно с подземных (им это намного нужнее). Надземные города понадобятся только под конец миссии. Хотя можно и вообще их не захватывать. Второе — миссия проходит одновременно на поверхности и в подземелье, но герои между собой никак помимо общих ресурсов не связаны. Третье — вам дадут в этой миссии кучу немного прокачанных героев, но в дополнительных условиях сценария немного героев схитрили. Один из этих героев, **Kodge**, переходит с вами на следующую миссию. Поэтому стоит обратить усиленное внимание на его прокачку. Ибо при прокачке его в сторону грубой силы он может в последней миссии стать очень серьезным подспорьем.

Начнем с надземных героев. Исходя из того, что по времени события могут не увязываться с подземными героями, будем описывать миссию по частям (отдельно подземную и отдельно наземную). Начинаете вы компанией сразу из семи героев, которую очень сложно остановить даже несмотря на то, что большинство из них не достигли 10 уровня. Вся эта толпа направляется к северу и вдоль северной кромки карты идет на запад. Синие ворота и замок за ними пока игнорируем ввиду отсутствия ключа. Оттуда проходите на север до дерева, дающего возможность обзора территории. Около него расположены мостки, с которых можно перепрыгнуть на другой берег реки. Теперь идите на восток до двухстороннего синего портала и от него, не заходя, поворачивайте на юг. По пути встретится группа нейтральных героев с неплохим набором артефактов. Особенно опасайтесь варвара и постарайтесь его уничтожить первым на дистанции. Потому как его **молот Thunder Hammer** снесет любого из ваших “придаточных героев” с одного удара. Дойдя до золотой шахты, поворачивайте на запад. Там встретите ворота с гарнизоном, который, впрочем, вряд ли доставит вам большие проблемы. Осталось очень немного — пройти в двухсторонний фиолетовый портал, спуститься в подземелье, уничтожить там кучку из десятка костяных драконов, **забрать Sword of Gods**, пройти в желтый двухсторонний портал и посетить все три расположенные в пещерке палатки ключников. Теперь можно оставить в армии только героев, переходящих в следующую миссию, и отправиться ими набирать опыт.

Подземная часть миссии. Тут у вас один герой с небольшим количеством войск. Для начала он должен пройти к западу, захватить **Портал земных элементарей** и выкупить шесть штук их. Это даст ему возможность пройти на юг (причем элементарии не расходуются). Пройдя на юг и набрав в Башне магов несколько магов, герой должен идти на восток, собирая в свою армию всех существ из попадающихся домиков. И так вплоть до захвата своего первого подземного города. В портал рядом с ним прыгать не стоит. После этого рекомендуется пойти на восток, где можно обзавестись несколькими хорошими артефактами и набрать джинов и магов. Возвращайтесь к городу, забирайте из него свежестроенные войска и идите на юг до красной палатки ключника. После этого возвращайтесь к красным воротам и вышибайте их охрану (**24 Spawn Venom**, **20 вампиров** и **сотня скелетов**). Кстати, у ворот находится выход из портала от вашего города. Вот как можно ускоренно перебрасывать войска! Проходите, никуда не сворачивая (а оно и не получится), до ключника, который требует захватить город, расположенный севернее. Проходите через ворота, и вскоре вы обнаружите героя противника, убить которого нужно для окончания миссии.

Миссия 8. The Price of Peace

Размер карты: Большая

Условия победы: Уничтожить героя Gavin Magnus

Условия поражения: Потерять Emilia Nighthaven или Solymr

Дополнительные условия: -

Начинаете вы в юго-восточном углу карты с тремя героями. General Tharj вас все-таки покинул, зато есть **Kodge**, что особенно хорошо, если вы не забыли его прокачать. Миссия на удивление быстрая и не представляет больших сложностей — если у вас есть заклинание **Hypnotize**. Ее можно пройти всего за полтора месяца (и это при большом размере карты). Кроме того, у вас есть союзники, возглавляемые **Reed**. Этого товарища вы сами освободили в шестой миссии. Достаточно бесполезны (нужны только для зачистки карты), а в какой-то момент вообще обьявят о своей капитуляции, хотя у них еще будут герои, город и войска.

Итак, делите героев. **Kodge** идет на север, попутно захватывая шахты. Самый слабый герой идет со всеми войсками на запад, не вступая в стычки, и, упершись в лес, поворачивает на север. На 6-7 день он должен достигнуть города. Последний герой идет за покорителем города, прихватывая шахты. Вторая неделя пройдет в подтягивании войск ко второму городу и захвате всех шахт к востоку от него. После этого объединенные и усиленные группой войск герои направляются на север от второго замка, к мосткам. Их охраняет группа ночных кошмаров, но разгромить несчастных коняг — не вопрос. С этого момента сохраняйте все войска в первом замке. Это нужно потому, что к замку регулярно будут наведываться герои зеленых. Вот и придется их регулярно обламывать. Тем не менее, титанов сначала надо построить во втором замке.

От мостков — по тропинке на северо-восток до первого города красных. А от него идет дорога на восток через мост ко второму городу. Вероятнее всего, на этом красные и закончатся, хотя где-то может болтаться разведывательный отряд. От этого города — по извилистой тропке на север. Сюрприз! Около **6 десятков титанов** стерегут нужный вам портал, который перебрасывает вас ко второму городу. А вот если у вас есть **Hypnotize**, то потерь не будет вообще. Да, стрелять в товарищей под этим заклинанием нельзя, но можно заставлять драться между собой. Тем же, кого сразу не удалось захмутать (вряд ли заклинание будет сразу у обоих ваших магов), ломайте луки. Но при наличии нужного заклинания вполне реально не потерять ни одного бойца.

Прыгайте в портал, забирайте войска из второго замка (там уже должны быть несколько титанов) и двигайтесь на запад. Зеленые ворота с гарнизоном для вас не имеют никакого значения. Как и сами зеленые — их наличие не мешает выиграть миссию. Дойдя до леса, вы заметите, что открылся заслон из деревьев (если вы посылали сюда разведчика; иначе просто пройдете вперед). Сразу за лесом поверните на юг и, немного пройдя, захватите южный замок синих. Хотя главный их герой обычно обитает около начального замка, но все может случиться. После этого поворачивайте строго к северу и захватывайте оставшийся замок синих. Осталось найти вражеского героя, обитающего где-то рядом. Несмотря на имевшийся у него большой запас времени, войск, скорее всего, у него будет немного. Победа! Прощай, **Gavin Magnus!**



КАМПАНИЯ 4. ELVIN AND SHAERA

Инструкции к кампании. В начале первой миссии мы видим перед собой героя класса **Druid**, поэтому основное направление развития вполне очевидно — магия **Nature**. Причем в первой миссии ее необходимо развить почти целиком (оставить несколько пунктов на 2-3 алтаря из второй миссии), вторую же надо закончить с полной линейкой скиллов в этом навыке. Естественно, необходимо развивать скилл **Combat** (очень часто придется бродить в гордом одиночестве, когда любой так и норовит ткнуть, — желательной достойно ответить). Третьим развиваемым скиллом будет магия **Life**. Возможность полечиться просто прекрасно соседствует с двумя предыдущими способностями. И еще один крайне важный момент кампании — необходим своевременный сбор заклинаний. Хорошие заклинания призыва существ крайне редко здесь находятся в замковых магических башнях. Обычно их приходится вытрясать по одному из придорожных «святых» (**Shrine**). Пропущенное в предыдущем сценарии заклинание приведет к большим неудобствам в следующем. На прочие замки, кроме вашего родного, не стоит обращать серьезного внимания, так как развивать их обычно приходится с нуля, а ресурсов часто банально не хватает.

Миссия 1. The Lovers

Размер карты: Средняя

Условия победы: Найти Gramin, отца Shaera

Условия поражения: Потеря Elwin

Дополнительные условия: Elvin переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героя ограничен 15.

Несмотря на достаточно низкий порог уровня опыта, достигнуть его вам вряд ли удастся. Почему? Войск крайне мало, есть ограничения в их строительстве, нанять новых героев нельзя, а ваш пока еще весьма и весьма хил.

Для начала будет неплохо отвлечься на подбор перчаток **Equestrian's Gloves**, которые охраняет кучка скелетов. Потерянное на них время вы отыграете потом с помощью ускорения, полученного от перчаток. При дальнейшем маршруте стоит заглянуть во все придорожные **Shrine** для получения новых заклинаний (вызываемые вами в начале волки уж совсем хилы). Также не забудьте набрать волков и **Sprites** (последних надо набрать и около города). Не забывайте пользоваться придорожными **Trough**, ускоряющими движение, которых в кампании и этой миссии в частности великое множество. Приблизительно на четвертый день вы должны добраться до города. Если вы не забыли набрать войск, то проблем со взятием города не возникнет. Теперь захватите все окружающие город ресурсодоящие места и продолжайте путь на восток. Там будет расположен еще один город (по пути к нему стоит прибрать к рукам место, дающее эльфов). Обязательно навестите палатку синего ключника, расположенную чуть ниже этого города. Сил там не очень много, поэтому вы должны захватить его сразу. Навестите обзорную башню (хотя бы будете лучше представлять, куда идти).

Набрав достаточно войск, вышибайте минотавров и проходите в последнюю доступную пока часть карты. Целей там всего две — спуститься в подземелье и забрать алтарь **Nature**. В подземелье стоит послать одного подбиральщика на восток, а основным силам идти на запад. Там они найдут палатку оранжевого ключника, после чего можно будет собирать войска и идти на выход. Захватывать расположенный тут город категорически не рекомендуется, так как потери при его взятии не адекватны пользе, получаемой от взятых городов. Проходите через оранжевые ворота и идите до конца, стараясь не ввязываться в стычки с превосходящими силами противника. Исключение делается в двух местах около ворот — это синие ворота (сюда зайти просто необходимо, поскольку здесь находится святилище **Nature** третьего уровня, в замках вам не доступное) и алтарь **Chaos** (скилл на халяву). В святилище вам дадут заклинание одного из элементарей (если повезет, то водного). Еще раз стоит отклониться от маршрута где-то в середине пути вдоль верхней кромки карты — там будет еще одно святилище 3-го уровня. Все, осталось только дойти до крепости в северо-восточном углу карты, и миссия завершится.

Миссия 2. Mark of the Tiger

Размер карты: Средняя

Условия победы: 1. Уничтожить игрока Orange

2. Уничтожить некроманта Worlark

Условия поражения: Потеря Elwin или атаковать тигров (игрок Teal)

Дополнительные условия: Elvin переходит на следующий уровень со всем опытом и талисманом Breeze, the Falcon. Уровень героя ограничен 22.

Сразу же нанимайте все войска, и вперед. Перейдя через мостик, вы увидите группу элементарей воды, охраняющих **Boots of Travel** и алтарь **Nature**. Берем! Всех имеющихся у вас войск должно хватить на то, чтобы защититься от этих гадов, пока вы будете призывать своих элементарей. Но охраняемые предметы куда ценнее войск.

Тигров уже увидели? Так вот — не трогать. Иначе немедленный проигрыш миссии. При переходе через следующий мостик вы наткнетесь на группу троллей под оранжевым флагом. Это именно те, кого надо уничтожить для выполнения первого задания. Далее будет **Window of the Magi**. Обязательно загляните туда и запомните все четыре места, где расположены группы троллей. Иначе потом будете проклинать себя, носясь по карте и пытаясь отыскать, где же они еще остались. Чуть дальше расположена интересная избушка, дающая квест. Интересна она тем, что за 15 деревяшек она дает 11 очков в магии **Nature**. Тех, кто уже безумно обрадовался, огорчу — только не имеющим такого навыка вообще. Поэтому таким образом имеет смысл раскачать двух лучников. Один из них пойдет с вами и к концу миссии будет призывать монстров не хуже вас. Второй засядет в замок и будет его оборонять. Что, вы еще не заметили вы-

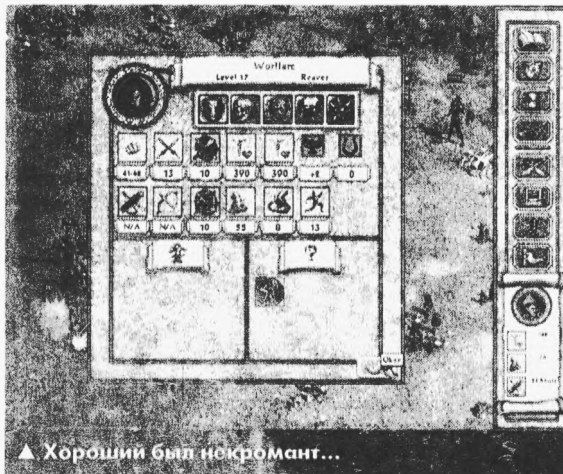
ходной портал рядом с замком? Так вот, входов в него несколько, со всей карты. Поэтому оборонять замок придется.

А пока продвигаем героя дальше, до зеленого двухстороннего портала. О, замок рядом. Захватываем его, и быстренько обратно. В свой замок не ходить (и к моменту вашего выхода из портала к вам должен присоединиться еще один герой, но без войск), а идти дальше до желтого двухстороннего портала. От него уже вдоль каменной гряды — на запад, а сразу за ней свернуть на юг. Захватывайте еще один город. К юго-востоку от него (пара дней пути) находится еще один, но сначала придется сместиться к западу, к мосту. Четвертый город содержит рядом с собой золотосную шахту и портал к начальному городу. Вовремя! Поскольку сейчас синий игрок уже должен очень активно претендовать на ваш второй город. Если повезет, то и зеленый игрок попытается перескочить к вашему родному городу. Сил и средств там должно хватить на то, чтобы разбить его без особых потерь даже в чистом поле.

Перенесясь к родному городу, забираем оттуда все войска и снова бежим к зеленому portalу. Отнимаем у синего наш второй город и идем его добывать (его город находится к югу от вашего). Проблем быть не должно. Здесь стоит прибрать к рукам все ресурсодобывающие предприятия. В этот уголок уже никто не пролезет (да и вы не вернетесь). По пути в замок синих навестите **Magic University**. Кстати, недалеко от замка расположена группа оранжевых троллей, которую надо уничтожить, и портал к начальному замку.

А тем временем зеленые наверняка уже захватывают ваш третий замок. Снова переходим к нему (войска в своем замке набирать не стоит — надо же его чем-то защищать) и наказываем наглецов. Наказываем все еще шныряющих по нашей территории и идем от третьего замка на север (там можно добыть несколько очков к различным скиллам). Потом вдоль верхней кромки карты проходите на запад, а захватив замок — на юг. На подходах к этому замку начинайте собирать армию. Причем не стоит смущаться и плеваться на далеко расположенные гарнизоны. С них-то и надо начинать. Все войска надо согнать в юго-западный угол карты. Тем временем можно захватить последний вражеский замок, расположенный в этом же углу, и обязательно проверить дверь главным героем. Если она не открывается — значит, каких-то троллей вы пожалели. За дверью вас ожидает герой с кучкой троллей, который вряд ли станет проблемой. Проходите в подземелье, не забыв заглянуть к красному ключнику.

Ну вот, остался только герой противника, которого надо уничтожить. Он отнюдь не хил и требует большого приложения усилий для своего уничтожения. Но то, что он всегда стоит перед входом в город, позволяет с ним справиться. Призывайте своих монстров, и вы победите (если вы строили магические башни в городах, то и у вас, и у вашего напарника должны быть все заклинания элементарей).



Миссия 3. True Love

Размер карты: Средняя

Условия победы: Собрать Mirror of True Love (выполнить последовательно квесты)

Условия поражения: Потеря Elvin

Дополнительные условия: Elvin переходит на следующий уровень со всем опытом и талисманом Breeze, the Falcon. Уровень героя ограничен 28.

Это миссия, где нужно выполнить кучку квестов, так что будьте внимательны и не говорите, что я вас не предупреждал о том или ином квесте. Кроме того, здесь будут очень важны gems, и все дающее их подлежит немедленному захвату.

Первый город достигается уже на второй день. Но благодаря хитрому квесту до второго замка вы будете добираться две недели. Итак, рядом с замком расположено здание, зайти в которое придется, ибо

без захода туда не пускают дальше. Там вас ненавязчиво попросят принести **4 пузырька** (один у вас уже должен быть). Собирайте их, попутно уничтожая монстров и захватывая ресурсодаящие места. Надеюсь, вы не забыли послать за собой Sprite, который будет подбирать оставшиеся ресурсы? Собрав пузырьки, придется вернуться, чтобы их сдать. После этого откроется доступ к синему ключнику, после чего вы сможете открыть ворота и прорваться ко второму замку, расположенному в северо-западном углу карты. Чуть за ним находится следующий квестодающий домик — необходимо сдать туда **40 gems**. Всего-то? Да раз плюнуть. Тем более что рядом с городом расположились залежи этого ресурса, шахта с ним и артефакт, дающий это ценное сырье.

Прибрав все, что плохо лежит, направляйтесь вдоль верхней кромки карты на восток. Этот маршрут оптимален тем, что на пути лежит шахта с золотом, а путь к следующим городам также лежит мимо золотых шахт. Вслед за вами к этому времени должен идти уже и еще один герой, подбирающий не столь ценные шахты. От третьего города направьте героя на юг. При этом стоит отвлекаться на лежащие около пути золотые шахты и красивый переходик, в центре которого стоит святилище **Nature**, в котором вы приобретете возможность призывать существо третьего уровня (единорога или грифона). По пути с севера на юг под ваш контроль перейдут еще два города. Теперь поворачивайте героя на восток и на берегу моря обязательно навестите портал. Его охраняют достаточно сильные монстры, но еще одно заклинание вызова одного из монстров третьего уровня вряд ли вас огорчит. Захватывайте остальные замки

(при правильно проведенной разведке вы уже должны знать, где они находятся) и возвращайтесь сдавать gems (у вас уже должно быть достаточное их количество). Причем к моменту захвата последних замков уже можно стягивать войска в северо-восточный угол карты. Сдать этот квест может только главный герой. Сдали? А теперь по диагонали через всю карту — сдавать следующий квест. Всего-то — заплатить **10000**. Тут же, недалеко, открывается вход в **пещеру дракона**, который согласится вступить в вашу компанию, как только вы разобьете всех, попутно захватив крепость, в северо-восточном углу карты. Захватывайте крепость и забирайте дракона. Причем этот гад даже не попытается выйти из пещеры. Зеркало собрано, и вы переходите в следующую миссию.



▲ А этот проклятый дракон так и не вышел.

Миссия 4. Reflections

Размер карты: Средняя

Условия победы: Найти Mirilass и захватить замок Harke Manor

Условия поражения: Потеря Elvin

Дополнительные условия: Elvin переходит на следующий уровень со всем опытом и талисманом Breeze, the Falcon. Уровень героя ограничен 32.

Эта миссия не содержит сложных квестов и каких-либо хитростей. Карта представляет собой подкову, в центре которой находятся изолированные территории. Попасть на них можно только из порталов по ходу "подковы". Еще стоит обратить внимание на дерево и сделать захват дерева и источников его приоритетным направлением. Это важно, постольку поскольку для выполнения задания необходимо собрать большую армию, а замки приходится отстраивать почти с нуля.

Начинаем мы на восточной стороне "подковы". Чтобы не возвращаться, захватываем замок к югу от начального. Около него будет домик с квестом убить медуз, но если вы планомерно зачищали всех монстров, то выполните квест уже при первом заходе в домик. При этом за вами должна следовать армия подбирающих единиц из 3-4, в том числе одного героя. В порталы лезть еще не стоит. После этого захватываем замок в северо-восточном углу карты. Пока все настолько несложно, что в войсках вы не нуждаетесь

вообще (работает комбинация “призыв монстров — лечение — еще монстры”). Причем с захватом этого замка вы ликвидируете одного из приков. Кроме того, в нем отстроена магическая башня до пятого уровня, и там можно добыть очень приличное заклинание призыва монстра (например, феникса). Так обходится вся “подкова”. А вот в юго-западном ее углу вам потребуются войска, ибо та самая **Mirlass**, которую вам нужно найти, стоит на подступах к синей палатке ключника. Ее не видно, но когда вы туда направитесь, то это войско вылезет из-под земли и сразится с вами. Впрочем, войск нужно немного — только чтобы отразить первый удар. А затем, если у вас есть возможность призывать **фениксов** или **Faerie Dragon**, инициатива переходит уже на вашу сторону, и победа становится однозначной.

После этого идет пора отстройки замков и обхода порталов. В них много ценных вещей, но не за все стоит сражаться. Целиком подкову можно обойти за месяц (и даже быстрее), но войска собирать придется все равно. Тем более что у вас должны быть заклинания вызова и **Faerie Dragon**, и **фениксов** (отстраивайте магические гильдии).

Ну а когда собрана армия — атакуйте замок противника (через ворота он не выходит). В битве с ним важно нейтрализовать большую группу эльфов. Для этого ход вашего героя задерживается до конца хода, после чего он призывает драконов. Замечательное заклинание **Confusion** великолепно действует на эльфов. То, что его приходится применять каждый ход, ничуть вам не мешает. В это время важно отстрелить вражеского героя и прочих стрелков. Остается только призвать побольше фениксов и начать штурм (до последнего не отпуская эльфов). Победа покажется очень легкой.

Миссия 5. Together

Размер карты: Большая

Условия победы: 1. Уничтожить героя Lord Harke

2. Соединиться с Shaera

Условия поражения: 1. Потеря Elwin

2. Сестра не на тот корабль.

Дополнительные условия: —

Для начала — не стоит рваться захватывать замки. Все по порядку. Красный игрок неуничтожим, поскольку имеет односторонние порталы и может только перескакивать к вам. Поэтому желательно пришибить первую его партию, а против остальных держать небольшие гарнизоны. Ресурсов на строение монстров четвертого уровня просто не хватит, поэтому нужно построить только в одном замке место производства фениксов и этим ограничиться (сил в последней схватке хватит с излишком).

Начинаем аж с двумя героями. Обои ныряем в присутствующий неподалеку от замка портал. Но если главному герою — налево (там можно найти перчаточки и листок клевера), то второму — направо, захватить шахту кристаллов. После этого главным героем уничтожить монстров, охраняющих шахты, и сразу же свернуть на восток. Кстати, клевер можно вернуть в домик рядом с вашим замком, за что вы получите несколько тысяч золотых. А там уже и сапоги вас дожидаются! Скорость стала уже очень приличной. Недалеко есть домик с квестом, но там обратная картина первому домику — за деньги вам выдадут стрелу. Не стоит — вероятнее всего, к концу миссии такая стрела будет у вас из другого источника, а толку от нее все равно мало. Не забывайте рассыпать шпионов по всем направлениям, так будете лучше представлять, куда двигаться. Южнее месторасположения **Boots of Travel** находится город. Вот его-то первым и захватывайте. Это должно произойти никак не позже 4-го дня. На пятый день вашим должен стать город, расположенный немного западнее (вы уже должны знать его расположение). А теперь резко разворачиваемся и идем на север. На 7-ой день вы должны достичь города и захватить его. Вот так — сначала медленно, но затем отличные результаты. Прибирайте расположенные поблизости шахты, и вперед — в портал.

А портал-то на пять мест. Причем места тупиковые, но посетить их очень надо. Портал **The Old Path** — фениксы охраняют **Flaming Sword** и **Lion Shield of Courage** (достойные вещи). Портал **Dead King's Passage** — 2 алтаря **Xaosa**, три высокоуровневых заклинания и места обитания **фениксов** и **Faerie Dragon** (пара штук того и другого вовсе не помешают). Портал **The Gate of the First Elves** — переход в другой портал, который защищают бегемоты, но сразу на выходе — 2 алтаря **Combat**. Еще там много артефактов, охраняемых монстрами четвертого уровня, но это того не стоит. Монстров много, а артефакты не настолько ценны. Портал **The Gate of the Hopelessness** содержит пару алтарей **Nature** и несколько высокоуровневых заклинаний из этой сферы. Не больно-то и хотелось. В портал **The Conqueror's Gate** надо идти обоими героями. Потому как ваш заберет оставшиеся алтари **Life** и посетит гильдию ветеранов и библиотеку, а второму герою достанутся алтари **Tactics** и **Combat** (по паре).

Где-то в это время должен прискакать первый красный герой. Если повезет, то место его выхода будет рядом с вашим последним замком. Придется ему умереть. Обычно эта армия включает пару героев 27 уровня, оба призывают монстров, но один еще и боец, а второй дополнительной специализацией выбрал магию Хаоса. Даже против очень небольшого количества войск у вашего главного героя они долго не живут. Теперь остается только держать небольшие гарнизоны в замках, и красные будут только робко шататься около, пытаясь отжать хоть шахты.

Осталось собрать все войска и разобраться с группой бегемотов, до поры до времени загромождавших нам проход. Биться за оставшиеся замки смысла не имеет. Надо только разобраться с **Lord Harks**, стоящим на часах около своего замка. Это несложно, и вы вполне справитесь сами. Заходите в палатку красного ключника, прыгайте в портал и заходите в палатку синего ключника. После этого — обратный портал и долгий путь к кораблю. Последний совет: не садитесь на корабль с красным парусом. Как доплыть до **Shoara**, догадаетесь сами. А после воссоединения с ней — долгожданная победа.

КАМПАНИЯ 5. HALF-DEAD

Инструкции к кампании. Кампания проходит за некроманта, однако его не удовлетворяет одна **Death** магия. Ему очень нужна также магия **Nature**. И все потому, что на вызов демонов влияют и та, и другая магии, что приводит к призыву просто катастрофических количеств этих тварей. Ну и, естественно, куда же он без **Combat**. Правда, эта характеристика нужна не полностью. Очень важны лишь сама **Combat** и еще **Magic Resistance**. А как же **Archery** и **Melee**? А мы драться врукопашную не собираемся. Наши демоны и так всех затопчут. Не слишком надейтесь на **Necromancy** — воскрешать-то особо и не из кого.

Миссия 1. Eater of Children

Размер карты: Маленькая

Условия победы: Захватить замок Vitross

Условия поражения: Потеря Gauldoth Half-Dead

Дополнительные условия: Gauldoth переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 12.

Скупайте скелетов и теней из стоящих рядом с вами домиков и захватывайте стоящий рядом замок. Правда, он какой-то варварский, но дареному коню не смотрят. После захвата рудника и лесопилки заберите войска из замка и прорывайтесь в подземелье. Там вас больше всего будет интересовать **Mansion**, то есть жилище вампиров. А уж обрета их, можно начинать “крестовый поход” на запад. Там вы станете обладателем еще одного замка типа **Stronghold**. После этого возвращайтесь к первому замку, где набирайте войска. Теперь их должно хватить на взятие штурмом причала, с которого можно прыгнуть на другой берег. Там придется снести замок типа **Preserve**, после чего идите на север, в подземелье. В подземелье вас все равно пустят только после того, как вы убьете зеленого игрока (который и владел последним захваченным вами замком). В подземелье обнаружится синяя палатка ключника. Она нужна для того, чтобы пройти к последнему замку. Что неприятно, у героя противника может быть очень большое количество халфлингов (они же хоббиты и т.п.), но, если вам повезет, то этот товарищ неосмотрительно отправится захватывать ваши города (есть у него замечательный портал), и город вам достанется в сильно ослабленном виде. Но лучше настройтесь на тяжелую битву.



Миссия 2. The Fiery Realm

Размер карты: Средняя

Условия победы: Освободить Kalibarr

Условия поражения: Потеря Gauldoth Half-Dead

Дополнительные условия: Gauldoth переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 18.

Начало на зеленой лужайке наводит на самые радужные мечты. Тем более что вам прилагается кое-какая армия. Но не стоит обольщаться — вся первая неделя будет посвящена походу к вашему первому замку. После этого стоит расслабиться по крайней мере на неделю, посвятив это время отстройке замка и разведке. За это время вы успеете найти портал на юге и зеленую дверь на востоке. В ворота вас не пустят, а вот в портал надо лезть лишь тогда, когда у вас в замке вот-вот построятся **Dragon Graveyard**. Выходя из портала, двигайтесь по дороге. Я бы сказал “никуда не поворачивайте”, но, несмотря на всю извилистость, заблудиться вам не удастся, и вы придете ко второму замку. Ваших войск должно хватить на захват этого замка. После этого ваш путь лежит на север, к еще одному замку. Если его захватили синие, то вам удастся сэкономить на развитии замка. Кстати, если в ваших замках уже накопилось 8 костяных драконов, то гоните их сюда. Потому как для прохода к зеленой палатке ключника вас заставят расстаться именно с таким количеством зверюшек.

После этого вам надо идти в “зеленую зону” и биться со всеми встречными — ведь для дальнейшего прохождения надо достичь 18 уровня. Лишь героя этого уровня пускают в домик в юго-восточном углу карты. Зато при этом герой получает **Angel's Blade**. Правда, овладеть им придется недолго, так как сам он служит пропуском в синий портал в юго-западном углу карты.

Вот вы и в подземелье. Однако тут вам придется оставить все войска, не принадлежащие к славной армии **Death**, плюс всех героев, кроме **Gauldoth**. Тут же вас встретит группа демонов, после чего вы окажетесь перед несколькими порталами. Если вам кажется, что войск у вас маловато, то прыгайте в двухсторонний портал. Там вы найдете по 1-2 домика, где можно нанять существ. Если же считаете, что войск у вас достаточно, то добро пожаловать в односторонний портал.

После этого вам придется проследовать через три острова на четвертый. На каждом из островов будет группа монстров, охраняющая артефакт. В принципе, трогать их совсем не обязательно, но если очень хочется... На последнем, четвертом острове, находится группа монстров во главе с нехилым героем, охраняющая тюрьму с заключенным в ней героем. Но есть и портал на первый остров. Так что, если, дойдя до четвертого острова, вы вновь засомневались в своих силах, то можно вернуться, чтобы набрать еще войск. На освобождении героя миссия заканчивается.

Миссия 3. The Points of Power

Размер карты: Средняя

Условия победы: Захватить пять точек силы

Условия поражения: Потеря Gauldoth Half-Dead

Дополнительные условия: Gauldoth переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 24.

Как ни странно, но на этой карте нет подземелья. Плюс вы сразу получаете замок. Для победы вам надо захватить пять “точек силы”. Первая из них находится рядом с замком, и надо только очистить проход к ней от кучки монстров. Тут же стоит портал, но работает он только для противника. После этого проходите по дороге до развилки с двумя вашими воротами, забирайте войска и проходите в западные ворота. Очень недалеко будет еще один замок. После его захвата собирайтесь с силами, чтобы расправиться с фиолетовым игроком (там находится их единственный замок). Если от него пройти на север, то обнаружите вторую “точку силы”.

После этого проходите на юг до первого города синих. Естественно, что его нужно захватить. С этого времени стоит ждать гостей со стороны ворот ко второму вашему замку (портал вы как раз обезопасили). Теперь главное — быстро двинуться на восток до юго-восточного угла карты. Там вас ждет предпоследний город синих. Последний же вы найдете, двинувшись от него по направлению к центру карты. Обезопасив себя, можно спокойно захватить оставшиеся “точки силы”. Третья “точка силы” находится в середине южной кромки карты. Четвертая — на середине западного края карты (пройти к предпоследнему городу и от него к северу, там увидите, что открылся ранее закрытый мост). После этого проходите к последнему захваченному городу и от него — на запад. Последняя “точка силы” охраняется неслабым ге-

роем, чья армия содержит около трех десятков вампиров, костяных драконов и **Spawn Venom**. Но разве он сможет сдержать вас на пути к победе?

Миссия 4. Life and Death

Размер карты: Средняя

Условия победы: Уничтожить героя Malvich

Условия поражения: Потеря Gauldoth Half-Dead

Дополнительные условия: Gauldoth переходит на следующий уровень со всем опытом. Уровень героев ограничен 30.

И вновь вас оставили без средств к существованию, то есть замков. Печально, но поправимо. Достаточно прошествовать в течение недели на запад, попутно прибирая к рукам ресурсодоящие здания, и ваших руках окажется замок. Рядом с ним стоит "обменный пункт", где главный герой может обменять **Armor of Death** на **Life Shield**. Дальше на запад находятся ворота, которые охраняют 4 демона, 100 мумий и 200 зомби. Как только наберете армию, достаточную для прохода через ворота (и чтобы что-то после этого осталось), — дерзайте. В расположенный недалеко портал даже не суйтесь, сейчас он не работает.

В следующей части карты расположен замок, южнее которых еще одни ворота с **5 демонами** и **40 Spawn Venom**. После выноса этих ворот вас ожидает кусок карты с еще одним замком. По пути к нему вы увидите ворота, за которыми находится упомянутая выше броня под охраной группы черных драконов. А вы как хотели?

Усилились? Правильно. Потому что в следующих воротах вас ждут **10 костяных драконов**, **50 Spawn Venom** и **200 зомби**. Зато здесь сразу два синих города и портал к вашему первому замку (который, впрочем, закрыт красными воротами). После захвата замков направляйтесь к проходу в подземелье. По пути вас встретит веселая компания из **4 демонов**, **20 Spawn Venom** и **30 вампиров**.

В подземелье после прохождения ворот поворачивайте на север, где вам предстоит захватить предпоследний замок синих и посетить красную палатку ключника. После этого можно перебрасывать войска через портал от начального замка в портал недалеко от подземелья. И не только можно, но и нужно — ведь грядет последняя битва. Для нее надо пройти на восток подземелья, к последнему замку. Там вас и ожидает последний герой противника. Причем, разумеется, его войска со временем увеличиваются. К счастью, **Spawn Venom** у него нет, и в качестве главного монстра представлены костяные драконы. Но затягивать все равно не стоит.

Миссия 5. The Unholy Breath

Размер карты: Маленькая

Условия победы: Уничтожить героя Kalibarr и захватить замок Nekorrum

Условия поражения: Потеря Gauldoth Half-Dead или начало четвертого месяца

Дополнительные условия: —

Начинаете вы рядом с порталом, идете до поворота дороги, потом по ней до одностороннего портала, который сразу же после вашего перехода самоуничтожается. Рядом с вами с одной стороны находится двухсторонний портал, который может вернуть вас к месту старта (теперь он заработал), и замок, к которому подойти нельзя. Теперь стоит забрать все доступные ресурсы, так как города и войска противника закрыты (а после разблокирования замков они не достанутся противнику). После этого идите на юг до края карты, после чего поворачивайте на запад. Там будет портал, переносащий вас почти к замку (в котором вы и будете править). Занимайте замок и копите войска, так как у вражеских героев (у каждого



▲ А ведь пришел один герой...

из двух) по десятку демонов, и так просто с ними не справишься. Накопив достаточно сил, двигайтесь на северо-восток, там обнаружится домик, после захода в который к вам присоединится герой приличного уровня (с раскачанными **Tactics и Combat**) и небольшим количеством войск. Он сидит рядом с **Mansion** (где можно нанять вампиров) и с “мостков” перепрыгивает к вашей армии.

Еще дальше к северо-востоку будет портал в подземелье. Там в северо-восточном углу карты разблуживался замок. Захватывайте его, попутно уничтожая героя противника. После этого прыгайте в портал — и вы у второго замка. Осталось его захватить, и победа ваша. Миссия замороченная в плане прыжков туда-сюда, но противник на ней не очень силен.

КАМПАНИЯ 6. A PIRATE'S DAUGHTER

Инструкции к кампании. Начинаете вы с двумя ворами, причем основная часть замков, встречающихся в кампании, — **Asylum**. То есть вам ненавязчиво рекомендуют учить магию Хаоса. Правильно рекомендуют. Только последовательность будет такой: **Pete Girly** учит **Combat** до упора и все, что хотите (но кроме магии). **Tawny Balfour** же должна быстро получить пару скиллов в **Combat** (чтобы стрелять из лука) и начальный скилл в **Chaos**. Дальше при подъеме уровня необходимо раскачивать **Combat** (особенно **Archery**) и чуть меньше **Scouting** (но к последней главе он должен быть закрыт весь, лучше даже раньше). Хотя, учитывая то, что все миссии проходят на больших картах, и то, что большая часть действия проходит на море, **Scouting** раскачивать все же надо. Быстрее передвигаться будете. **Chaos** до третьей миссии при наборе уровня не раскачивайте, он будет незаметно качаться при помощи встречающихся алтарей. Можно взять еще при случае **Nobility** (естественно, не при подъеме уровня) — но только для прокачивания **Diplomacy**.

Миссия 1. The Pirate's Daughter

Размер карты: Большая

Условия победы: Захватить замки Both Frigiston и Yanathrae

Условия поражения: Потеря Pete Girly или Tawny Balfour

Дополнительные условия: Pete Girly и Tawny Balfour переходят на следующий уровень со всем опытом и щитом Steadfast Shield. Уровень героев ограничен 12.

В этой миссии не стоит пытаться перебить всех противников. Просто замучаетесь за всеми ними гоняться.

Миссия начинается рядом с шахтой серы и призывно стоящим кораблем. Разумеется, на острове. Но кидаться на корабль не стоит. Надо попользоваться **Window of the Magi** (и увидеть, куда плыть), после чего очистить весь остров от присутствия на нем пиратов, попутно прибрав к рукам чрезвычайно ценный артефакт **Seaman's Hat**. Это позволит вам не тратить лишние ходы на хождение на корабль и обратно. Далее стоит, особо не отвлекаясь, добраться до берега. Учтите, что почти все места для высадки легко достижимы для гидры, сидящей около верфи. Пока вы еще слишком слабы, чтобы с ней тягаться.

Тем не менее, к середине второй недели город легко переходит под ваш контроль. Однако о других территориальных захватах и покорении множества городов лучше пока забыть. Старательно отстраивайте город с главной целью в виде черных драконов. Плюс весьма желательно нанять мага, специализирующегося в магии **Chaos**, потому как в этой миссии он может здорово помочь. А пока производите захват ближайших шахт, продвигаясь к северу. Если монстры превосходят вас качеством либо количеством — не стесняйтесь пригнать из замка подмогу. На верхнем краю необходимо захватить золотую шахту и посетить палатку синего ключника. Чуть севернее города расположен еще один важный **Window of the Magi**, который покажет оба целевых города и месторасположение палатки фиолетового ключника.

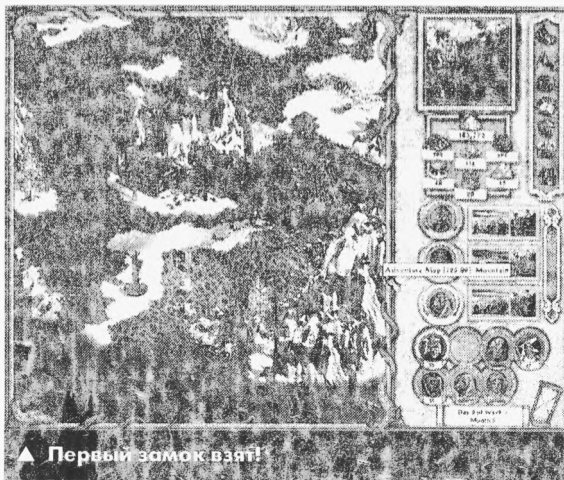
К концу третьей недели у вас должно оказаться достаточное количество войск, чтобы отправиться на захват ближайшего замка. Захватив его, продолжайте двигаться дальше, не забывая отстроить замок до громовых птиц. Естественно, что надо продолжать захватывать шахты. Через несколько дней вы встретите еще один город типа **Stronghold**, который опять-таки стоит начать отстраивать (он совсем в запущенном состоянии). Но ресурсов на дорогах валяется много, поэтому отстроиться вам удастся быстро. Таким образом вам удастся добраться до замка зеленых, расположенного на самом востоке карты. Но штурмовать его не стоит (стоит только прибрав расположенные рядом с ним шахты). В нем слишком много лучников, а нейтрализовать их ваши герои пока не могут. Победа будет одноименно пирровой. Теперь можно и назад, к началу кампании. Кстати, ни по пути туда, ни по пути обратно не стоит связываться со стайкой громовых птиц,

охраняющих проход. Потери будут велики, а вот добыча, **Journeyman's Notebook** (книга, дающая заклинателя все spellы второго уровня), того не стоит. По пути необходимо собирать войска, особенно громовых птиц и стрелков. По прибытии к начальному городу (ваш маг уже наверняка успел поднять свой уровень) его необходимо посетить. Собрав войско, можно направляться к гидре, которая до сих пор не давала вам прохода к кораблю. Теперь она в момент окажется трупом. Итак, на одном корабле вы плывете к цепи, перепроживающей проход (кстати, синей), еще пару посылаете на захват плавающих в море сокровищ.

Своим кораблем держите курс на островок с фиолетовым ключником. Как неприятно — там проживает шестерка драконов! Вот и пригодится ваша армия. Захватив палатку ключника, начинайте перебрасывать громовых птиц в ваш восточный замок. Потому как рядом с ним расположена фиолетовая цепь, которую вы сейчас откроете. Забирайте полученные войска и атакуйте первый целевой замок — **Frigiston**.

Войск у вас вполне хватит (а численность их у врага меняется). Если у вас “комплект” опыта, то миссию можно заканчивать. То есть, наведя зеленого ключника, получить доступ к двухстороннему зеленому portalу и добрать народа в армию. Поскольку с опытом у вас, вероятнее всего, полный порядок, то далее — кратчайшее окончание.

От **Frigiston** есть односторонний портал на остров с верфью. На верфи строится корабль, и вся ваша компания стартует в направлении юго-восточного угла карты, где на острове, охраняемая очередной группой драконов, находится оранжевая палатка ключника. Заполучив “пропуск”, плывите вдоль южного края карты и высаживайтесь на большой остров, на котором расположен замок **Yanathrae**. Не стоит захватывать прочие замки и рубиться со всеми встречающимися. Более того, не стоит сцепляться с одной из групп, охраняющих сам замок (в нее входят **Faerie Dragon**). У меня эта компания состояла из 38 таких драконов, причем компанию им составлял 21 феникс. Но у меня эта компания культурно отошла на следующий ход после того, как я уничтожил героя, охраняющего вход в замок. Желаю и вам того же.



Миссия 2. Bloody Cove

Размер карты: Большая

Условия победы: Уничтожить героя Captain Swift

Условия поражения: Потеря Pete Girly или Tawny Balfour

Дополнительные условия: Pete Girly и Tawny Balfour переходят на следующий уровень со всем опытом и щитом Steadfast Shield. Уровень героев ограничен 18.

Вы начинаете вы с теми же двумя героями на пустынном берегу. Недалеко сидит стайка гидр с недобрый выражением на мордах (ну да и шут с ними!) и находится шахта с серой. Плюс двое ворот, проход через которые свободен. Так это же замечательно! Один герой — в одни ворота, другой — в другие (не забудьте забрать каждым по паре сапог). Прошедший в западные ворота еще больше отклоняется к западу и на второй день захватывает замок (тот дилетант, что его обороняет, очень слаб). Идущий в восточные забирает по пути шахту с серой (минотавры, вероятнее всего, нападут сами в конце первого хода, если вы послали дальнего героя) и на третий день захватывает второй город. Теперь героям надо очень активно прибирать к рукам все хозяйственные постройки вокруг городов, не забывая их отстраивать. Особенное внимание обратите на золотые шахты, расположенные севернее замков. Как можно быстрее стоит нанять мага и начать его воспитывать в составе группы какого-нибудь из героев. Прибрав к рукам все постройки и обзаведясь более-менее приличной армией, надо начинать продвижение к югу от одного из замков.

Тут стоит отметить характерную особенность острова. Он как бы делится на 3 части: первую, в которой вы сразу же начинаете хозяйничать и в которой находится по одному замку синих и зеленых; вторую, в которой находятся оба замка фиолетовых, причем после того, как вы туда проникнете, в эту зону вой-

дет зеленый игрок и будет активно вам противодействовать (обратите внимание на желтый портал севернее вашего первого замка — зеленый очень любит забрасывать в него войска); и, наконец, третья зона с единственным замком зеленого. После захвата первого замка фиолетового надо продвигаться к его второму замку (они расположены на одном уровне на разных краях острова), при этом пресекая попытки отхватить свой замок обратно. Вот в этих замках (они будут опорными точками) и необходимо строить монстров четвертого уровня. И уж если удастся накопить ресурсов — то в двух верхних замках. Лучше всего на роль “монстров прорыва” подойдут драконы. Монстрами третьего уровня однозначно придется быть ифритами, ну а второго — кто вам больше нравится.

На западе второй зоны, в самом ее низу, располагается алтарь Хаоса, так что самое время начать свое обучение магии Хаоса. Тем более что в этой миссии будет достаточно возможностей "на халяву" прокачать этот скилл.

А пока, накопив некоторую армию (с несколькими драконами), стоит переходить в третью зону и сразу брать замок (он расположен юго-восточнее входа в зону). Если вражеские герои уже успели к вам просочиться, то лучше уничтожить их до того, как они натворят дел (синий пока не обращает на вас внимания). Для обнаружения этого у вас должны быть посты у желтого портала прохода в зону (достаточно одного мелкого монстра). Если вам удалось уничтожить сопротивление в зародыше, то прибирайте к рукам третью зону (пока идет строительство армии). В западной ее части есть палатка зеленого ключника, но наличие охраны из нескольких драконов делает ее взятие только делом престижа (особенно если у вас нет большого желания пользоваться желтым порталом). Чуть восточнее замка третьей зоны есть односторонний зеленый портал **Duke's Flight**, ведущий на кольцевидный остров в западной части карты с нейтральным замком. Особого смысла в нем нет, но, если ваша армия не мало или не хватает денег на закупку, то можно обзавестись еще одним замком в это время.

После сбора армии отправляйтесь на запад третьей зоны, к верфи, садитесь на свежестроенный корабль и плывите в юго-западный угол карты. Там, на маленьком островке, расположена палатка фиолетового ключника. После этого следует направить свой корабль на юг, причем вдоль берега основного острова. Дело в том, что на юге находится остров синего игрока с двумя замками, и на восточной части острова расположен портал, перебрасывающий синего героя к вашему второму замку. Поэтому не стоит давать ему пользоваться порталом, лучше разгромить его на родном острове. Надо думать, в это время ваш наемник активно собирает всевозможное добро, плывая по морю.

Тем более что около второго замка расположена палатка оранжевого ключника, после чего вы можете пользоваться порталом самостоятельно. Остается собрать приличную армию, поскольку ждет вас бой с главным противником. А пока надо пройти к воротам на востоке третьей зоны, вас в них пропустят при условии уничтожения всех трех противников (под уничтожением понимается захват всех замков и уничтожение всех героев) и при наличии **Tawny Balfour**. Чуть северо-восточнее будет достаточно большой островок с палаткой синего ключника (если вы проигнорировали заплыв к фиолетовому, то сейчас вы об этом пожалеете), которая, разумеется, охраняется. После этого можно принять последние подкрепления на борт, и вас ждет водоворот в северо-восточном углу карты. Выйдя из него, вы увидите цель миссии — **Captain Swift**. Честно говоря, перебить его армию безумно сложно, так как она увеличивается в размерах с течением времени и к концу четвертого месяца будет включать более четырех десятков черных драконов и двух сотен **Evil Eye**. Но вы вправе прийти раньше или (что более вероятно) убить одного героя и сбегать с поля боя. Выбор за вами.



Миссия 3. The Strait of the Lost

Размер карты: Большая

Условия победы: 1. Построить в замке Rumpfort статую Eye of Chaos

2. Освободить Cyrka

3. Уничтожить Red игрока (перебить всех русалок)

Условия поражения: Потеря Pete Girly, Tawny Balfour или замка Rumpfort

Дополнительные условия: Pete Girly, Tawny Balfour и Cyrka переходят на следующий уровень со всем опытом и мечом Giant Slayer Sword. Уровень героев ограничен 23.

Начинаете вы на острове с кучкой пиратов и 3 кораблями. При этом через **Window of Magi** вам добросовестно показывают кусок берега, к которому якобы надо плыть, чтобы дойти до вашего замка. Так вот — не надо этого делать. Иначе до первого замка вы будете добираться около трех недель. Вариантов два. Первый — сесть обоими героями на корабль и поплыть на восток, где через водоворот попасть на юг карты. Второй — сесть обоими героями на корабль и поплыть на запад (вдоль верхней кромки карты). Второй вариант предпочтительнее потому, что вы расчистите дорогу в большое водное пространство, в котором потом ваши ребята будут собирать всякое барахло. Поэтому выбираем его. Для прохода из той лужицы, где вы сейчас находитесь, надо всего лишь уничтожить отряд русалок, преграждающих вам путь к свободе (то же относится и к первому варианту). После прохода через ряд островов двигайтесь на юг до высадки около замка **Rumpfort** и приобретайте его в свое владение. Это вероятнее всего произойдет к концу второй недели. При первом варианте вам придется плыть на север, и дата приблизительно та же. Кстати, не забудьте отправить пиратов на обоих оставшихся кораблях на захват сохранившихся в местных водах материальных ценностей.

После этого не поддавайтесь искушению проломить стенку рядом стоящего “мемориального комплекса”. Через нее же к вам потом полезут всякие гады. Пусть стоит. Садитесь на корабль и плывите строго на запад. Через пару дней вы увидите берег и вражеский замок на берегу. Штурм его принесет приятную неожиданность — синий игрок внезапно скончается. Ну что ж, мы не в обиде. От этого замка проходите на юг, и в юго-западном углу карты вы найдете еще один замок. Так к концу второй недели вы стали владельцем трех замков (а помните, когда бы вы увидели первый, если бы купились на злую шутку разработчиков?). Направляясь к замку, вы проходили мимо двух дверей, запертых на замок. И если одна открывается при наличии только **Tawny Balfour**, то вторая требует еще и наличия **Cyrka**. Кстати, первая требует также сдачи **Steadfast Shield** (вам обменяют ее на меч, переходящий в следующий сценарий). Тут у вас появляется несколько вариантов перехода на другой остров: 1. Пройти в зеленый двухсторонний портал (зеленая палатка ключника находится очень недалеко от места высадки на острове); 2. Пройти в зеленый односторонний портал; 3. Пройти на мостки и перепрыгнуть на северо-восточную часть острова; 4. Пройти в подземелье; 5. Сесть на корабль и переплыть море. Первые три варианта я бы откинул из-за того, что они “неэргономичны”, при высадке в северной части основного острова вам придется сначала зачистить его, а потом возвращаться. Четвертый и пятый варианты почти равноценны. То есть пятый будет чуть быстрее, зато четвертый позволяет пройти по подземелью, где есть несколько мест с нехилыми кладами. Вне зависимости от выбора четвертого или пятого вариантов вы окажетесь около одного и того же замка зеленых к середине или концу четвертой недели. Перед отходом с острова обратите внимание на то, не забыли ли вы посетить синюю палатку ключника, расположенную чуть ниже первого замка на острове). После его захвата стоит обратить внимание на расположенную к востоку от него красную палатку ключника. На конец четвертой недели ее охраняют 4 дракона. Теперь перед вами стоит задача освободить **Cyrka** (владеющую магией **Chaos**, а также неплохо освоившую **Combat** и несколько хуже **Tactics**). Место ее заточения



находится где-то чуть севернее середины восточного края карты, за красными воротами, ключ от которых у вас уже есть. Если хочется попасть быстрее, то можно побежать через мост, но... В любом случае, дебри восточной части острова напоминают критский лабиринт, поэтому процесс объяснения "как пройти к тюрьме" крайне сложен. Да и лучше расслабиться и планомерно зачищать территорию. Тем более что территория богата алтарями. Особенно **Chaos** и **Scouting**. В любом случае, даже отбив заключенную, стоит продолжить процесс зачистки территории, такого количества "халявы" вы нигде больше не увидите. Закончите зачистку острова вы как раз в его северной оконечности, откуда через мостик можно перепрыгнуть на западный остров. Там надо сесть в любезно подогнанный вашими помощниками корабль и отправиться по морю к замку **Rumport**. Хотя прежде можно забрать артефакт, к которому вас раньше не пускали. Теперь НАДО открыть цепь и проплыть к portalу. Он перебросит вас на островок на юго-востоке карты. Не спешите убежать отсюда, прихватив артефакт для строительства **Eye of Chaos**. Постройте корабль и перебейте всех русалок в местных водах (или потом придется возвращаться). Тем более что после строительства монумента цель сменится на уничтожение всех войск красного игрока (то есть русалок). Вот и придется вам бороздить море на всех своих кораблях в поисках их. Сразу после уничтожения последней группы русалок миссия завершится.

Миссия 4. Bay of Maids

Размер карты: Большая

Условия победы: Уничтожить героя Pete Girly

Условия поражения: Потеря Tawny Balfour или Cyrka

Дополнительные условия: Tawny Balfour и Cyrka переходят на следующий уровень со всем опытом и мечом Giant Slayer Sword. Уровень героев ограничен 28.

Итак, в наших рядах завелся предатель. Причем выпестованный нашими собственными руками. И этими же руками его придется уничтожить. Особенность этой кампании в том, что приходится таскать вместе обоих героев, так как двери часто требуют наличия именно **Сурка** для дальнейшего прохождения. Да, здесь будет очень важным ресурсом сера, поэтому не пропускайте ни одной ее кучки. Если же у вас к этой миссии есть герой с навыком **Diplomacy**, то прохождение миссии здорово облегчится.

А пока вам все-таки надо разделить героев. **Сурка** отправится захватывать золотую шахту чуть севернее места начала и прочие ресурсодаящие места, а **Tawny** должна быстро пройти на юго-восток и на второй день захватить первый город. После этого она должна пробежать до моста на востоке, захватить лесопилку и прыгнуть в желтый портал. Обзорную башню видите? Используйте ее, и вы увидите второй город. Теперь быстро захватывайте все ресурсы в окрестностях, не забывая отстраивать замки, и, собрав армию и объединив героев, идите в подземный проход к северу от первого города. Там вас ждет быстрый забег до побережья подземного моря и заплыв по нему. Причем надо обязательно повернуть в первое ответвление на север. Там находятся ворота, в которые может пройти только **Сурка**, на там же находится зеленая палатка ключника. Снова садитесь на корабль и плывите до конца подземного коридора. Там высаживаетесь, и на выход. Если у вас накопились еще кое-какие войска, то пускай они движутся в направлении подземелья (вам нужны будут подкрепления). Причем войска второго замка больше не трогайте — скоро синий герой будет постоянно перебрасывать войска в район вашего второго замка. Будет очень важно отстоять его и рудник с серой (а то будет не на что набирать драконов).

Если сразу же после выхода из подземелья вы направитесь к юго-востоку, то увидите замок противника даже без обзорной башни. Но, захватив этот замок, не очень обольщайтесь — в следующем замке сидит пара нехилых товарищей, об-



▲ Проход закрыт. Где ваш пропуск?

ладающих приличным количеством драконов (около десятка, в зависимости от времени прихода к замку). Так что в ожидании прихода подкрепления займитесь захватом местных ресурсодящих сооружений. После подхода подмоги забирайте народец из свежезахваченного замка и двигайтесь на восток. Там, за зелеными воротами, расположен замок противника. После ожесточенного штурма он ваш. А вместе с ним — возможность строить корабли и выходить в открытое море. Что и придется сделать. Предварительно осуществив последний набор войск на этой части острова (ради одного дракона можно даже побродить в поисках ресурсов). Кроме драконов, очень важным войском будут медузы, так что, если у вас есть **Diplomacy**, то перехватывайте этих тварей из встречающихся на пути кучек монстров.

После постройки корабля вас ждет та часть острова, на которой вы начинали (опять подобрать всех драконов и, по возможности, прочих монстров). Можно даже сходить ко второму замку и разобраться со всеми особо деловыми героями синих.

В следующее отплытие в море будет необходимо отыскать всех русалок, стоящих под собственным флагом. Точное их количество указать не могу, поскольку наблюдал одну весьма смешную сценку, затрудняющую определение точного числа отрядов русалок. Когда я подобрался к последней группе русалок (не хватило совсем немного на их уничтожение на этом ходу), то в ход противника из “темноты” выползли блуждающие морские монстры и зверски замочили русалок. В итоге на начало моего хода я получил выполненное чужими руками задание. Если хочется еще подкопнуть опыта, то можно высадиться на остров противника и захватить его замок. Но вероятнее всего, здесь будут потери, а целиком противника уничтожить все равно не удастся — один из его замков недоступен для захвата. Если же считаете, что уже пора заканчивать, то значит, пора. Снимайте цель, перегораживающую проход (вы же только что выполнили квест, уничтожив русалок) и плывите к главному герою противника.

Сил у него много, но бояться не стоит. Можно опять-таки убить только его и не трогать всю эту стаю гидр. Но если у вас есть вполне приличная кучка драконов (штук 8-10), прокачана **Tactics** у **Cyrka**, есть приличная группа медуз (у меня было чуть побольше 4 десятков) и стрела с заклинанием замедления, то у вас есть все шансы выиграть. Как это сделать? Отложить ход своих героев и драконов, после чего обстрелять гидр (герой их чем-то ускоряет, а вы как раз их замедлите). После этого блокируйте по очереди всеми войсками (кроме драконов, медуз и героев) гидр. Драконы же должны прыгнуть к противнику и в начале второго хода снести героя. Уже намного легче. После этого драконы убивают стрелков, а ваши герои и медузы расстреливают гидр. Основной прикол в том, что если драконы в момент гибели ваших последних блокирующих окажутся ближе всех к гидрам, то те будут гоняться за ними, не обращая внимания на стрелков (в противном случае стрелков придется утаскивать от замедленных гидр). Результат очевиден (смотрите скриншоты).



▲ Начало битвы... Эльфы и тигры здесь явно лишние, но они не очень мешают.

Миссия 5. Never Look Back

Размер карты: Большая

Условия победы: Захватить замок Mer-Queen и в течении 5 последующих дней 2 Sea Monster Hatchery

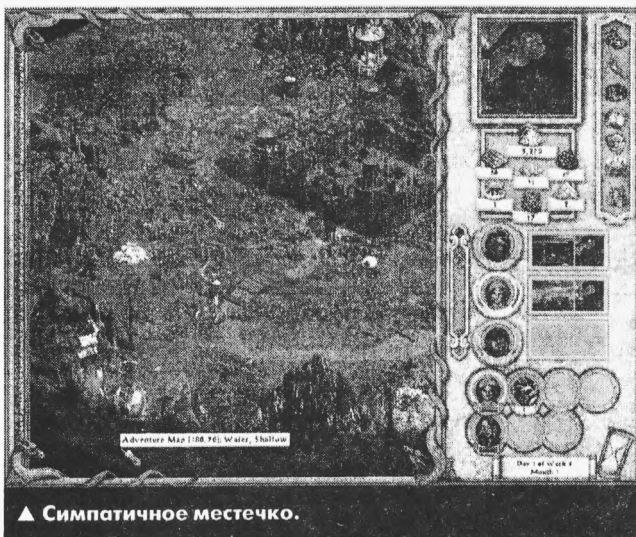
Условия поражения: Потеря Tawny Balfour или Cyrka

Дополнительные условия: —

Эта миссия требует смены главного монстра в ваших замках. В этот раз им станут гидры. Они боль-

ше отвечают требованию исторического момента (когда группа гидр одним ударом положила четыре группы, состоявшие из 350(!!!) русалок, я был потрясен, а ведь именно такие задачи им и требуется решать).

В начале миссии ваши герои будут располагаться отдельно от войск (на разных кораблях). Так вот, гидр — забирайте, а ифриты пускай собирают вещички. Тем временем ваши герои быстро обигают островок, около которого оказались, и высаживаются как можно севернее на берегу. С места высадки будет прекрасно виден односторонний портал. Заходите в него, и вы окажетесь прямо перед замком, который вам любезно показали из **Window of Magi**. И на третьем ходу вы становитесь обладателем третьего замка. Ничего здесь не берем (но не забываем отстраивать) и устремляемся по дороге, ведущей на восток. Попутно не забудьте посетить фиолетовую палатку ключника. Как раз к концу недели вы должны достигнуть второго замка. Прибейте его к рукам и немного возвратитесь назад. Как раз до стойки из десятка гидр. Кто сказал “много”? У этих несчастных вообще маловато шансов дойти до ваших героев, если у тех **Archery** полностью прокачан. Убив гидр, перемещайтесь на юг. Вероятнее всего, вам встретится один или два героя зеленых, которые попытаются оказать символическое сопротивление. После их смерти заберите оба города. В них стоит отстраивать военные строения до бегемотов (чтобы не конкурировали за ресурсы с гидрами). Возвращайтесь к первому замку и от него осуществляйте петлю против часовой стрелки, начав с захвата шахты с серой. Эта петля — длинный маршрут с возвращением к месту высадки на берег. Кроме возможности захвата ресурсов, тут есть возможность прокачать скиллы, что надо ценить. Плюс возможность отстроить несколько шахт (в том числе две золотых), что весьма быстро окупится. Также тут можно обменять меч, полученный в третьей миссии, на лучшее оружие или щит (но что-нибудь одно). Завершив петлю, возвращайтесь к своему замку (что, собственно, случится совершенно автоматически). Забирайте там гидр (остальных не стоит, так как вероятны визиты героев противника) и проходите в подземелье, расположенное на юге полуострова с варварскими замками. По подземелью пробегайте до выхода и зачищайте еще один полуостров, где желательно захватить замок и обязательно посетить синюю палатку ключника. Начинайте стягивать войска к синим воротам еще в момент входа в подземелье. Потому как, зачистив полуостров, надо прыгнуть в желтый портал и перейти к синим воротам. Там забрать войска и вернуться обратно.



мореплавания, тем более что только она может открыть ворота, преграждающие дальнейший путь), а **Сурка** поплывет на запад, но ей надо отдать гидр и все войска, кроме бегемотов. Ей предстоит битва с морскими монстрами, и **Cat Reflexes**, висащие на гидрах, очень помогут в бою. **Tawny** же будет воевать с русалками, и группы бегемотов при соответствующей поддержке заклинаниями должно хватить. После захвата обоих источников морских монстров и замка **Tawny** приобретает, наконец, титул **королевы Золотого моря**.

Теперь последнее путешествие через дверь в подземелье в северной части полуострова — и вы попадаете на третий полуостров. О, а здесь замок **Mar-Queen**! Однако тут все непросто. Сразу после захвата замка включится счетчик времени. Поэтому перед захватом замка надо послать кого-нибудь захватывать верфь и присмотреться к еще двум точкам, которые нужно захватить, одна восточнее, другая западнее замка (обе в море).

В замке силы не слишком велики, но после этого героев придется делить. **Tawny** должна плыть на корабле, построенном в замке (поскольку плыть надо дальше и она едва успевает даже с навыком

Trevor Chan's Capitalism II

“Родное” руководство по Trevor Chan's Capitalism II занимает 148 страниц убогого текста, который в основном описывает назначения отдельных элементов игры, что из чего производится, как что-то где-то построить и т.д. Описание способов зарабатывания денег в этой игре может занять еще три раза по столько. Данное руководство не претендует на всеобъемлющий охват всех нюансов игры. Здесь сжато приведена информация о том, что к чему и как сделать так, чтобы все это работало.

1. ОСНОВНЫЕ ОКНА УПРАВЛЕНИЯ

Окон в игре много. Практически по каждому интересующему вопросу можно получить детальный отчет и рычаги управления для того, чтобы влиять на ситуацию. Ниже описаны основные окна, к которым вам придется обращаться наиболее часто.

1.1 Карта города

Город с высоты птичьего полета с возможностью трехступенчатого зумирования экрана. Через этот экран осуществляется поиск подходящих мест для ваших подразделений — магазинов, заводов и т.д. Через прозрачные транспаранты, всплывающие при наведении курсора на предприятия, можно получить краткую информацию по обороту и прибыли подразделения. Щелкнув на предприятии два раза, можно переходить к экрану управления предприятием. Мини-карта, которая обычно всплывает в правом верхнем углу, дает возможность быстрого перемещения по карте, отображения различных “геоинформационных слоев”, таких как, например, благополучные в финансовом отношении районы города, расположение ваших предприятий и предприятий конкурентов, месторождения полезных ископаемых и т.д. Также на миникарте отображается текущая макроэкономическая ситуация в городе — спад, рост, бум или нормальное состояние экономики. Горячая клавиша вызова миникарты — M, а при помощи

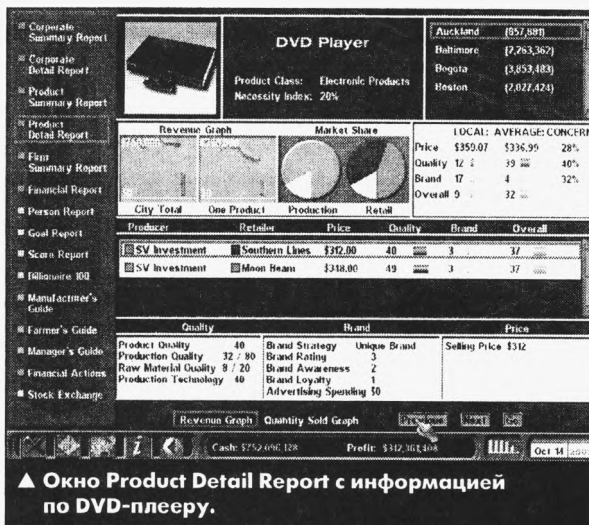
| | |
|--------------------|--------------------------|
| Жанр: | Экономическая стратегия |
| Издатель: | Ubi Soft |
| Издатель в России: | Новый диск/Mequa 2000 |
| Разработчик: | Enlight Software |
| Похожесть: | Capitalism |
| Необходимо: | PII-233, 64Mb, 4Mb Video |
| Рекомендуется: | PII-350, 128Mb |
| Мультиплеер: | Локальная сеть, Интернет |
| Сколько CD: | Один |
| Рейтинг “Маниа”: | ●●●●●●●○○○ 7,5 |

▲ Окно Firm Detail Report. Дела идут недурственно, графики у всех фирм ползут вверх.

Space вызывается главная управляющая панель, через которую можно выйти на остальные экраны игры.

1.2 Экран управления предприятием

Здесь придется бывать чаще всего на ранних этапах игры. Каждое предприятие имеет свой экран, в котором отображается состояние дел. В правом нижнем углу расположена структурная схема данного предприятия (магазин, завод, ферма и т.д.) — квадраты, соединенные друг с другом. При щелчке по квадрату курсором в левом нижнем углу появляются индивидуальные параметры данного отдела предприятия. Например, в случае с магазином при переходе в отдел продаж (Sales Unit) в левом углу появляются параметры, связанные с уровнем продаж товара в этом отделе, кнопки управления и т.д. Другой пример — чтобы организовать поставку товара в магазин или полуфабриката на предприятие, необходимо перейти в квадрат, обозначающий отдел закупок, и тогда в левом нижнем углу помимо всего прочего появится кнопка Link Supplier, с помощью которой можно выйти на список доступных товаров. И так далее.



1.3 Общий отчет по корпорации

Здесь показываются укрупненные показатели вашей деятельности — прибыль, годовой оборот, стоимость акций, количество подразделений, которые находятся под вашим чутким руководством. В этот экран надо время от времени наведываться, чтобы знать, как идут дела в общем и целом. И если что-то не так, например, прибыль резко падает, то переходим в следующий экран — Corporate Detail Report.

1.4 Детальный отчет по корпорации (Corporate Detail Report)

Здесь вы найдете все раскладки по вашей фирме, финансовую отчетность, объемы продаж в целом по корпорации и по отдельной фирме, вашу долю на рынке товаров в различных городах, доминирование в отраслях, статус изучения технологий и т.д. Отсюда удобно просматривать результаты работы предприятий и переходить прямо к окнам управления отдельными магазинами и заводами, не ползая по карте в поисках своего лого.

1.5 Детальный отчет по товару (Product Details Report)

Вызывается клавишей **P**. Здесь отображается вся информация по товару — стоимость в различных городах, производители и поставщики, общие рейтинги товаров, уровень бренда, доля на рынке различных производителей и поставщиков. Если вы являетесь производителем товара, то из этого окна вы можете регулировать его цену, не переходя в окно управления тем предприятием, которое его производит. Очень полезное окно в особенности на поздних этапах игры, когда ассортимент выпускаемых вами товаров будет больше десятка-двух наименований и выискивать нужное предприятие, которое выпускает продукт или его продает, будет довольно затруднительно.

1.6 Детальный отчет по предприятиям

Вызывается клавишей **F**. Здесь можно получить информацию по делам в каждом отдельном подразделении вашей фирмы, будь то небольшой магазин или крупный завод. На графиках отображены оборот (Revenue) и прибыль (Profit), также показаны месторасположение предприятия, численность работников и сколько лет оно функционирует. Если дела вашей корпорации идут не очень хорошо, то это окно позволит быстро найти убыточные предприятия и осуществить быстрый переход к окнам управления этими предприятиями.

Через этот экран возможен просмотр не только ваших подразделений, но и ваших конкурентов. Здесь можно не только посмотреть, чем они владеют и насколько это успешно работает, но и получить информацию по тем объектам, которые выставлены на продажу. В особенности обращайте внимание на то, что выставляет на продажу правительство — телеканалы, газеты и радиостанции.

2. ПРЕДПРИЯТИЯ КОМПАНИИ

Организация предприятий компании (магазинов, заводов и т.д.) производится следующим образом. Вначале в меню Build надо выбрать тип подразделения и поместить в выбранное вами место на карте. После чего перед вами открывается экран управления предприятием, в левом нижнем углу которого расположено девять пустых квадратов. Далее возможны два пути. Первый — из библиотеки планов вы выбираете уже готовый план. Пара щелчков левой кнопкой мыши, и все готово. Второй путь немного сложнее — план придется делать вручную. Двойной щелчок курсором по пустому квадрату — и на экране высветится меню доступных отделов. Ниже даны названия и краткие описания этих разделов. После того как вы разместили все отделы, их нужно соединить между собой связями, иначе ничего работать не будет.

Теперь о тех отделах, без которых на вашем предприятии вообще ничего не будет происходить.

Purchasing Unit (отдел закупок). Этот отдел занимается закупками товаров, если речь идет о магазине, или сырья и полуфабрикатов, если вы организуете завод. При помощи кнопки Link вы можете искать поставщика необходимого товара или сырья. Следите за красным и синим индикаторами, которые находятся в квадрате, обозначающем этот отдел. Красный индикатор показывает потребность в определенном товаре или сырье (Demand) со стороны других отделов магазина или завода, синий — насколько хорошо обеспечивается поставка этого товара (Supply). Если красный индикатор растягивается на всю ширину квадрата, а синий остается небольшим, то у вас проблемы с поставками. Обратная ситуация говорит о том, что вы возводите товара больше, чем нужно.

Входит в состав: магазин, завод.

Стоимость: \$100.000

Sales Unit (отдел продаж). Здесь продают. Упомянувшиеся выше красный и синий индикаторы в случае отдела продаж означают уровень спроса на товар среди покупателей или других потребителей, например ваших заводов, если речь идет об отделе продаж на заводе. Если синий индикатор длинный, а красный короткий, то это значит, что ваш товар не пользуется спросом. Если наоборот, то налицо дефицит данного товара. Помимо этого, здесь надо отслеживать еще и коричневую полоску индикатора, обозначающую уровень утилизации данного товара. Чем она длиннее, тем больше данного товара залеживается в данном отделе продаж.

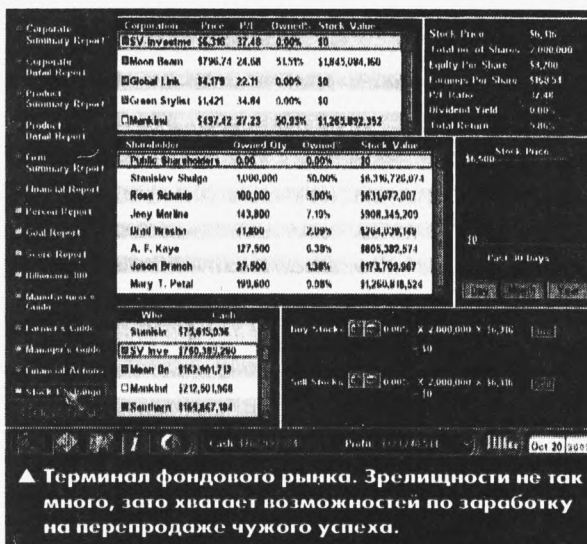
Входит в состав: магазин, завод, ферма.

Стоимость: \$100.000

Manufacturing Unit (завод). Ключевой отдел для завода. Два-три отдела поставок обычно замыкаются на производство, которое обязательно должно быть соединено с отделом продаж (в противном случае вы ничего не сможете продать). Здесь важно следить за зелеными индикаторами, обозначающими количество необходимых для производства товара сырья или полуфабрикатов и уже знакомый нам индикатор утилизации. Достижение этим индикатором своей полной длины означает, что данное производство уже не может больше ничего произвести, даже если вы увеличите количество поставок необходимого сырья.

Входит в состав: магазин, завод, ферма.

Стоимость: \$100.000



Mining Unit (добыча). Данное подразделение можно строить только для шахт. Добыча всех полезных ископаемых, доступных в игре (кроме нефти).

Входит в состав: добыча полезных ископаемых.

Стоимость: \$1.000.000

Oil Extracting Unit (скажина). Подразделение, жизненно необходимое для добычи нефти.

Входит в состав: нефтяная скважина.

Стоимость: \$1.000.000

Livestock Raising Unit (скотный двор). Данное подразделение является базовым при постройке фермы, на которой вы собираетесь выращивать скот и птицу. Из доступного к возвращению — коровы, свиньи, овцы, куры.

Входит в состав: ферма.

Стоимость: \$100.000

Livestock Processing Unit (бойня). Данное подразделение работает в связке со скотным двором. Вся живность, которую вы вскармливаете, рано или поздно поступает сюда, на бойню, где ее (живность) разделяют на составляющие. Из коров и свиней получают мясо и кожу, которую тут же можно пустить на производство бумажников или ботинок. Из овец получают мясо и шерсть для свитеров.

Входит в состав: ферма.

Стоимость: \$100.000

Crop Growing Unit (поле). Здесь выращивают сельскохозяйственные культуры. Разместив данный отдел на схеме, перейдите в него и выберите с/х культуру.

Входит в состав: ферма.

Стоимость: \$100.000

Logging Unit (лесопилка). Если вы задумаете сделать деньги на производстве мебели — то лесопилка вам будет просто необходима.

Входит в состав: лесопилка.

Стоимость: \$100.000

Research & Development Unit (научно-исследовательская лаборатория). Единственный отдел, доступный в научно-исследовательском центре. Здесь изучают технологии, которые потом внедряют в производство или продают желающим их купить.

Входит в состав: научно-исследовательский центр

Стоимость: \$500.000

Advertising Unit (отдел рекламы). Через этот отдел осуществляется реклама ваших товаров: заключается контракт с медиа-каналом, устанавливается ежемесячная сумма на рекламу. Если необходимо, через него же можно разорвать контракт и заключить его по новой. Этот отдел является ключевым при раскрутке вашего бренда (вашей марки).

Входит в состав: магазин, завод

Стоимость: \$50.000

Inventory Unit (склад). Что делается на складе, я думаю, особенно объяснять не надо.

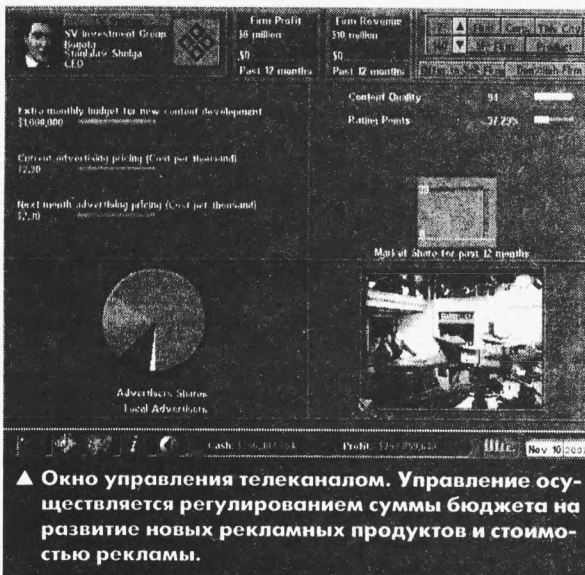
Входит в состав: магазин, завод, добыча, ферма

Стоимость: \$50.000

Private Labeling Unit (маркировка). В случае если вы перепродаете чужой товар, в этом отделе производится, скажем так, переклейка ярлыков. То есть эти товары, пройдя через этот отдел, выходят уже с вашим брендом (о бренде см. ниже).

Входит в состав: магазин

Стоимость: \$50.000



▲ Окно управления телеканалом. Управление осуществляется регулированием суммы бюджета на развитие новых рекламных продуктов и стоимостью рекламы.

2.1 Торговля

Минимальная цепочка, необходимая для организации магазина: отдел закупок — отдел продаж. Чтобы дело шло веселее, можно построить отдел рекламы. Из этого квадрата можно соединиться с действующими в городе телеканалами, радиостанциями и газетами и определить стоимость ежемесячной рекламы товаров.

Где покупать? Закупки товаров производятся в портах, у производителей-конкурентов и у своих собственных производств, если таковые в наличии. Самый надежный поставщик — это, естественно, собственный завод. Порты иногда перестают поставлять товар или поднимают на него цену. С другими производителями отношения могут основываться на договоре о цене, и тогда повышать или понижать цену на товар вы просто не сможете.

Что покупать? Общий рейтинг товара (Overall Rating) складывается из трех составляющих: бренд (Brand), качество (Quality), цена (Price). Под брендом имеется в виду популярность данной марки. То есть когда вы видите на видеомагнитофоне надпись Sony, это вам сразу о многом говорит. Таким образом, успех вашего товара зависит от того, насколько популярна марка изготовителя, насколько высоко качество и насколько низка цена. При выборе товара необходимо провести небольшое маркетинговое исследование рынка. Переход в окно Product Details Report ("детальный отчет по товару") даст вам возможность узнать, какой общий рейтинг существует у товаров в данном городе. Если, допустим, у местных торговцев автомобилями рейтинг составляет 96, а у поставщика, у которого вы хотите купить, — 107, и цена при этом находится на одном уровне, то имеет смысл строить автомобильный салон и начинать торговлю.

Общий рейтинг вычисляется по довольно замысловатой формуле. Для тех, кто будет копать глубоко — страницы 113-114 в "родном" мануале от Тревора Чана.

Вопрос о том, как раскрутить свой бренд (в случае если вы будете производить свой товар), заслуживает отдельного разговора. Существуют популярность бренда (Brand Awareness) и отношение к бренду (Brand Loyalty). Первый параметр характеризует степень осведомленности потребителей относительно вашего товара и вашей марки. Второй — отношение к данному товару. Чем выше Brand Awareness, тем выше доверие к данному товару (вследствие его долгого присутствия на рынке). Чем выше Brand Loyalty, тем больше шансов на то, что ваш товар будет покупаться, даже если аналогичные товары конкурентов будут выше качеством и ниже по цене.

Здесь имеет смысл коснуться того, какие стратегии раскрутки бренда возможны в игре.

Корпоративный бренд (Corporate Brand). При выборе этой стратегии все товары, которые выпускаются вашей компанией, будут идти под одной маркой. Преимуществом данной стратегии является то, что если вы начнете выпускать новый товар, то вам не придется заниматься его раскруткой с нуля, репутация вашего бренда автоматически будет присваиваться вашему новому продукту. Недостатком является то, что не все товары, выпускаемые вашей корпорацией, будут иметь одинаковое качество (разный уровень технологий, разное качество сырья), т.е. какие-то товары тянут общий бренд назад, и это будет сказываться на более качественных товарах.

Бренд класса товаров (Range Brand). В этом случае бренд покрывает отдельные классы товаров (например, продукты питания или бытовая химия).

Индивидуальный бренд (Unique Brand). В этом случае каждый товар имеет свой индивидуальный бренд, на котором никак не отражается понижение других брендов. Учитывая тот момент, что отношение к бренду, в частности, строится на таком параметре, как длительность присутствия данного товара на рынке, можно сказать, что эта стратегия призвана оградить бренды тех товаров, которые вы начали раскручивать раньше, от отрицательного влияния тех, которые только собираетесь выпускать. Недостатком данной стратегии является необходимость бросить серьезные ресурсы на рекламу своих товаров.

| <div><div>Corporate Summary Report</div><div>Corporate Detail Report</div><div>Product Summary Report</div><div>Product Detail Report</div><div>Firm Summary Report</div><div>Financial Report</div><div>Person Report</div><div>Goal Report</div><div>Score Report</div><div>Signature Pad</div><div>Manual Archive Guide</div><div>Future's Guide</div><div>Manager's Guide</div><div>Financial Actions</div><div>Stock Exchange</div></div> | <div><div>YOUR FINANCIAL REPORT</div><div>Corporate Balance Sheet</div><div>Corporate Income Statement</div></div> <table><tr><th>Description</th><th>Current Month</th><th>Last Month</th><th>YTD</th><th>Change (7 years)</th></tr><tr><td>Operating Revenue</td><td>\$87,075,456</td><td>\$117,513,992</td><td>\$1,292,940,288</td><td>\$8,332,556,800</td></tr><tr><td>Cost of Sales</td><td>\$24,351,230</td><td>\$36,097,132</td><td>\$375,442,336</td><td>\$1,892,897,152</td></tr><tr><td>Salaries Expense</td><td>\$13,352,479</td><td>\$18,645,432</td><td>\$169,334,240</td><td>\$1,132,496,320</td></tr><tr><td>Operating Overhead</td><td>\$12,460,530</td><td>\$41,292,124</td><td>\$405,269,248</td><td>\$2,051,345,024</td></tr><tr><td>Advertising Spending</td><td>\$194,1297</td><td>\$1999,398</td><td>\$24,614,322</td><td>\$179,282,144</td></tr><tr><td>Training and New Equipment</td><td>\$2,897,890</td><td>\$3,936,640</td><td>\$42,513,040</td><td>\$308,132,736</td></tr><tr><td>Write-offs</td><td>\$895,952</td><td>\$486,863</td><td>\$4,906,387</td><td>\$45,875,600</td></tr><tr><td>Operating Expenses</td><td>\$15,822,376</td><td>\$102,472,200</td><td>\$1,012,280,768</td><td>\$7,395,908,992</td></tr><tr><td>Operating Profit</td><td>\$11,253,080</td><td>\$15,041,792</td><td>\$280,659,520</td><td>\$1,422,647,808</td></tr><tr><td>Stock Return</td><td>(\$30,370,616)</td><td>(\$275,889,152)</td><td>\$669,251,072</td><td>\$7,308,252,160</td></tr><tr><td>Increase in Asset Value</td><td>\$11,863,564</td><td>(\$11,904,564)</td><td>\$180,600,048</td><td>\$564,915,008</td></tr><tr><td>Loan Interest</td><td>(\$1,103,390)</td><td>(\$1,593,350)</td><td>(\$20,865,020)</td><td>(\$186,800,800)</td></tr><tr><td>Other Profit</td><td>(\$20,102,254)</td><td>(\$283,349,080)</td><td>\$828,985,216</td><td>\$7,836,366,336</td></tr><tr><td>Net Profit</td><td>(\$8,857,174)</td><td>(\$274,307,256)</td><td>\$1,109,644,800</td><td>\$2,259,014,144</td></tr></table> <div><div>Cash: \$79,604,372</div><div>Profit: \$399,341,816</div><div>Nov 23/2007</div></div> | Description | Current Month | Last Month | YTD | Change (7 years) | Operating Revenue | \$87,075,456 | \$117,513,992 | \$1,292,940,288 | \$8,332,556,800 | Cost of Sales | \$24,351,230 | \$36,097,132 | \$375,442,336 | \$1,892,897,152 | Salaries Expense | \$13,352,479 | \$18,645,432 | \$169,334,240 | \$1,132,496,320 | Operating Overhead | \$12,460,530 | \$41,292,124 | \$405,269,248 | \$2,051,345,024 | Advertising Spending | \$194,1297 | \$1999,398 | \$24,614,322 | \$179,282,144 | Training and New Equipment | \$2,897,890 | \$3,936,640 | \$42,513,040 | \$308,132,736 | Write-offs | \$895,952 | \$486,863 | \$4,906,387 | \$45,875,600 | Operating Expenses | \$15,822,376 | \$102,472,200 | \$1,012,280,768 | \$7,395,908,992 | Operating Profit | \$11,253,080 | \$15,041,792 | \$280,659,520 | \$1,422,647,808 | Stock Return | (\$30,370,616) | (\$275,889,152) | \$669,251,072 | \$7,308,252,160 | Increase in Asset Value | \$11,863,564 | (\$11,904,564) | \$180,600,048 | \$564,915,008 | Loan Interest | (\$1,103,390) | (\$1,593,350) | (\$20,865,020) | (\$186,800,800) | Other Profit | (\$20,102,254) | (\$283,349,080) | \$828,985,216 | \$7,836,366,336 | Net Profit | (\$8,857,174) | (\$274,307,256) | \$1,109,644,800 | \$2,259,014,144 |
|--|--|-----------------|-----------------|------------------|-----|------------------|-------------------|--------------|---------------|-----------------|-----------------|---------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|------------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|----------------------|------------|------------|--------------|---------------|----------------------------|-------------|-------------|--------------|---------------|------------|-----------|-----------|-------------|--------------|--------------------|--------------|---------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|----------------|-----------------|---------------|-----------------|-------------------------|--------------|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------------|-----------------|--------------|----------------|-----------------|---------------|-----------------|------------|---------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Description | Current Month | Last Month | YTD | Change (7 years) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Operating Revenue | \$87,075,456 | \$117,513,992 | \$1,292,940,288 | \$8,332,556,800 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cost of Sales | \$24,351,230 | \$36,097,132 | \$375,442,336 | \$1,892,897,152 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Salaries Expense | \$13,352,479 | \$18,645,432 | \$169,334,240 | \$1,132,496,320 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Operating Overhead | \$12,460,530 | \$41,292,124 | \$405,269,248 | \$2,051,345,024 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Advertising Spending | \$194,1297 | \$1999,398 | \$24,614,322 | \$179,282,144 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Training and New Equipment | \$2,897,890 | \$3,936,640 | \$42,513,040 | \$308,132,736 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Write-offs | \$895,952 | \$486,863 | \$4,906,387 | \$45,875,600 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Operating Expenses | \$15,822,376 | \$102,472,200 | \$1,012,280,768 | \$7,395,908,992 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Operating Profit | \$11,253,080 | \$15,041,792 | \$280,659,520 | \$1,422,647,808 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Stock Return | (\$30,370,616) | (\$275,889,152) | \$669,251,072 | \$7,308,252,160 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Increase in Asset Value | \$11,863,564 | (\$11,904,564) | \$180,600,048 | \$564,915,008 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Loan Interest | (\$1,103,390) | (\$1,593,350) | (\$20,865,020) | (\$186,800,800) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Other Profit | (\$20,102,254) | (\$283,349,080) | \$828,985,216 | \$7,836,366,336 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Net Profit | (\$8,857,174) | (\$274,307,256) | \$1,109,644,800 | \$2,259,014,144 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

▲ Окно финансового отчета. Сюда без финансового образования лучше не ходить.

▲ Окно финансового отчета. Сюда без финансового образования лучше не ходить.

Стратегию можно изменить в любой момент, правда, при этом стоит помнить, что все бренды автоматом сбросятся до нуля.

Какую стратегию выбрать? Зависит от того, что вы хотите делать — если перепродавать чужие товары, то корпоративный бренд будет лучшим решением. Закупаете товары высокого качества и переклеиваете ярлыки. Если же вы решили специализироваться в каком-либо секторе рынка, то бренд класса товаров будет оптимальным решением. Если же вы собираетесь выпускать не слишком широкий круг товаров, к тому же принадлежащих к разным классам, то тут лучше, конечно, выбрать индивидуальный бренд. Стройте Advertising Unit в каждом магазине и рекламируйте свой товар.

Как не прогореть? Следите за графиком прибыли (Profit Graph) от продаж данного товара. Если он растет, значит, все хорошо; если он падает, то надо принимать меры. В качестве мер можно предложить четыре варианта: увеличение затрат на рекламу, понижение цены товара, смена поставщика товара или смена товара. При снижении цены растет общий рейтинг, то есть если у ваших конкурентов более качественный товар, но у вас более низкая цена, рейтинг будет одинаковым. При снижении цены рейтинг растет, и соответственно, вы отбираете большую часть рынка.

Всего в игре доступно 16 типов магазинов — от небольших аптек до крупных универсамов и супермаркетов. На первый взгляд, это слишком много, и сразу тяжело разобраться, что к чему. С другой стороны, это довольно удобно — при выборе товара и поставщика через отдел закупок не надо будет возиться с длинным списком в меню. Те товары, которые нельзя продавать в данном типе магазина, не будут появляться в списке. Впрочем, если вы не хотите возиться с разными магазинами, просто отключите соответствующую опцию в меню игры.

Еще один совет: постарайтесь строить те магазины, которые в будущем составят основу вашей сети распространения ваших же товаров. То есть если вы фермер, то сразу начинайте с супермаркетов. Если вы собираетесь продавать мебель, то обзаведитесь несколькими мебельными салонами.

Стоимость строительства: от \$500.000 до \$1.800.000

Стоимость земли: от \$200.000 до \$1.500.000

Месячное содержание: от \$50.000 до \$180.000

2.2 Производство

Минимальная цепочка для завода: отдел закупок — цех — отдел продаж. При этом следует иметь в виду, что некоторые товары требуют нескольких компонентов, поэтому на один цех может работать три отдела закупок. Помимо этого, некоторые компоненты являются полуфабрикатами, то есть их самих еще надо произвести. Если места (девяти квадратов) хватает, то на одном заводе может быть два, а то и три цеха.

Что производить? Производить можно все (или почти все — ливо почему-то нельзя, хотя в первой игре это можно было делать). Несколько десятков товаров, начиная от зубной пасты и заканчивая автомобилями, доступны для производства. В этом море нетрудно утонуть. Мой совет — не пытайтесь объять необъятное. Для того чтобы успешно играть и получать высокие рейтинги, необязательно производить все и много. Выбирайте одну отрасль, например, производство одежды или автомобилестроение, и вперед. Что до моих личных пристрастий — я обычно организовываю производство электротоваров, компьютерной техники и автомобилей. Одно время строил фермы, но дело это для меня не такое интересное. С электротоварами и автомобилями проще. Во-первых, общая сырьевая база. И для автомобилей, и для электротоваров нужна сталь, для которой требуются уголь и руда. И для компьютеров, и для плат нужен кремний, поэтому не в убыток будет построить карьер. Во-вторых, общая база полуфабрикатов (для электротоваров). Платы (Electronic Components) используются в достаточно широком круге продуктов — от видеокамер до DVD-плееров, так что, построив пару крупных предприятий по производству плат, вы сможете выпускать еще 10-15 наименований товаров. В-третьих, достаточно высокая цена за единицу. И полная независимость от сезона.



Кому продавать? Лучше, конечно, самому себе. Параллельно с заводом строим магазин соответствующего профиля и начинаем поставлять товар. Тут есть два важных момента. Первый — есть себестоимость товара (Total Cost) и есть отпускная цена (Selling Price). Нередки случаи, когда компьютер автоматически выставляет отпускную цену на порядок большую, чем себестоимость. Конечно, это неплохо, если вы продаете товар другим. Но если вы продаете его самому себе, то лучше выставить цифру поменьше. Второй момент связан с опцией “внутренняя продажа” (Internal Sale). Если вы не хотите, чтобы ваши конкуренты покупали ваш товар, то нажмите на эту кнопку. Рычаг этот довольно действенный, если вы хотите, допустим, демпинговать на рынке, т.е. резко понижать цены, чтобы отвоевать долю пожирнее. Снижаем цену на заводе, снижаем цену в магазине и устанавливаем “внутреннюю продажу”.

Стоимость строительства: от \$500.000 до \$1.800.000

Стоимость земли: от \$200.000 до \$1.500.000

Месячное содержание: от \$50.000 до \$180.000

2.3 Сырье

Минимальная цепочка отделов: добыча (скважина/лесопилка) — отдел продаж. Производить сырье имеет смысл в том случае, когда вы собираетесь надолго обосноваться в каком-нибудь секторе рынка. Т.е. когда у вас планируется серьезный спрос на, допустим, пластик для упаковки или для бытовой техники, то стоит обзавестись собственной скважиной. Сырьевое производство — дело не дешевое: стоимость земли \$5-12 млн., первоначальные вложения в строительство \$5 млн., один отдел добычи стоит \$1 млн. И если другие компании не имеют еще своих заводов и спрос на сырье будет низок, то ваша шахта или нефтяная труба будут делом убыточным.

С другой стороны, имея под собой основные источники сырья, вы можете оказывать значительное влияние на конкурентов на поздних этапах игры (20-25 лет). Опция “внутренняя продажа” (Internal Sale), как и в производстве, является мощным регулирующим рычагом.

Стоимость строительства: от \$500.000 до \$1.800.000

Стоимость земли: от \$200.000 до \$15.000.000

Месячное содержание: от \$50.000 до \$180.000

2.4 Сельское хозяйство

Строим скотный двор, замыкаем его на бойню, потом прибавляем отдел продаж и получаем полноценную ферму, с которой в магазины и на заводы идет уже готовый товар или полуфабрикат. Как и в первой части, можно разводить кур, коров, овец, телят и свиней. Получать с них можно мясо, которое тут же идет в магазины, кожу и шерсть, которые используются для производства других товаров, в основном одежды. Или засеиваем поле, ждем, пока все это вырастет, собираем урожай и печем хлеб.

Если вы решили заняться сельским хозяйством, то нужно учесть такие моменты, как сезонность производственного цикла и то, что большую часть товаров будут составлять полуфабрикаты и сырье. В особенности это касается ферм, где выращиваются с/х культуры — пшеница, табак, кокосы и т.д. Сезонность будет вводить в убыток вашу ферму каждый раз, когда на ней ждут сезона и выращивают культуру. Большая доля полуфабрикатов также может сказываться на ваших прибылях. Лучше всего, когда ваши фермы работают на ваши же заводы. То есть если вы решили заняться выпуском одежды или обуви, имеет смысл под это дело построить ферму, с которой вам будут поставлять кожу.

Стоимость строительства: от \$1.000.000 до \$1.800.000

Стоимость земли: от \$200.000 до \$1.000.000

Месячное содержание: от \$100.000 до \$180.000



▲ Поле непаханное. Район еще не оккупирован конкурентами, нет ни одного магазина, а тем более — завода.

2.5 Научные центры

Существенная часть вашего бизнеса. Улучшая технологию производства какого-либо товара, вы автоматически повышаете его качество, которое, в свою очередь, влияет на общий рейтинг товара.

Научно-исследовательский проект организовывается следующим образом. Строим R&D Unit в нашем центре и выбираем технологию, например, производства мотоцикла. Если проект рассчитан на год, то уровень технологии поднимется на 6 пунктов, если на 2 года, то на 17 пунктов, если на 10 лет, то аж на 127 пунктов. То есть при реализации более долгого проекта рывок в улучшении технологии будет резче. Но при этом все то время, пока длится ваш проект, мотоциклы на ваших заводах будут производиться на уровне технологии, допустим, 31. Так что тут надо выбирать. На мой взгляд, наиболее оправданы среднесрочные проекты в 3-5 лет. И уровень технологии растет, и качество повышается не раз в десять лет.

Помимо изучения уже известных технологий, в игре присутствует возможность разрабатывать еще не известные товары, такие как, например, DVD-плеер. Если вы хотите совершить рывок и открыть новый сектор на товарном рынке, то придется настроиться

на длительный научно-исследовательский проект в 10-12 лет. Зато потом вам для производства будут доступны товары, которых вообще нет у ваших конкурентов.

Срок, необходимый для изучения новой технологии или разработки нового продукта, можно сократить. В этом случае на проект работает не один R&D Unit, а несколько соединенных между собой. Крайний случай такого "мозгового штурма" — это когда все девять лабораторий одного центра работают на один проект (четвертая схема во встроенной библиотеке планов). В этом случае на разработку нового продукта, скажем, компьютера-блокнота (Palm Computer), вам будет необходимо не десять лет, а полтора года.

Стоит ли продавать технологии? На начальных этапах игры, когда деньги



▲ Типичная несусрица Capitalism 2 — аэропорт расположен в центре города рядом с банком и телеканалом.

крайне необходимы, то да, стоит. Два-три миллиона, полученные вовремя, будут очень кстати. На поздних стадиях игры продавать технологии не имеет большого смысла, поскольку денег за это дают не особенно много, а вот ваши позиции на рынке могут пошатнуться, если конкурент купит у вас технологию производства аналогичного товара.

Стоимость строительства: \$1.500.000

Стоимость земли: от \$200.000 до \$1.500.000

Месячное содержание: от \$100.000

2.6 Недвижимость

Недвижимое имущество можно строить, сдавать в аренду, продавать и перепродавать. Для постройки доступны особняки, жилые дома и офисные здания. Строите, назначаете арендную плату и смотрите на то, как график вашей прибыли начинает ползти вверх. Особняки просто выставляются на продажу. Построили за \$2 млн. — продаем за \$3 млн. Вот, собственно, и весь бизнес.

Стоит ли заниматься торговлей недвижимостью? Мое мнение — нет. По крайней мере, делать из этого основной бизнес не стоит. Большое офисное здание в хорошем месте с заселенностью 80-90% может давать \$150.000-200.000 в месяц. В хорошем магазине такую сумму можно получить от одной секции, торгующей компьютерами или мотоциклами. Если же заселенность здания ниже 70%, то оно вообще может стать убыточным. На поздних этапах игры (20-25 лет) одним из самых ходовых товаров, которые ваши конкуренты выставляют на продажу, это раз-

личные жилые и офисные здания. Львиная доля в списке For Sale. Так что советую подумать, прежде чем строить красивое здание коммерческого центра в даунтауне.

Стоимость строительства: от \$5.000.000 до \$10.000.000 (для жилых домов), от \$10.000.000 до \$18.000.000 (для коммерческих зданий), от \$200.000 до \$600.000 (для особняков)

Стоимость земли: от \$200.000 до \$1.500.000

Месячное содержание: от \$100.000 до \$200.000

2.7 СМИ

Самый прибыльный бизнес в игре. Вкупе с простым, как угол дома, управлением, телеканалами, радиостанции и газеты являются наиболее привлекательными объектами инвестирования свободных средств. Ежемесячная прибыль медиа-объекта колеблется в пределах \$3-17 млн. Содержание — вернее, бюджет на развитие новых рекламных роликов — до миллиона.

Недостатки СМИ-объектов — невозможность их строить самому и их дороговизна. Обычно медиа выставляется на продажу государство, и стоимость этого удовольствия колеблется в пределах \$130-280 млн. Наличными. Такие суммы станут вам доступны где-то на 12-15-м году работы (если стартовый капитал был \$20 млн.). Еще один момент, который необходимо учитывать при покупке медиа, — это доля на рынке. Если доля составляет 25-35%, то берите смело, если канал только-только начал раскручиваться и его доля 2-5%, то тут стоит подумать. Пока вы сможете раскрутить рейтинг канала и завоевать свою долю на рынке, пройдет не один месяц.

2.8 Фондовый рынок

Один из мощных инструментов достижения поставленных целей. В принципе, всю игру можно провести за терминалом фондового рынка и больше не заниматься ничем, кроме игры на повышение и понижение курсов. Количество компаний, одновременно с вами действующих на рынке, может достигать десяти штук — поле для спекуляций на рынке ценных бумаг достаточно широко.

Если вы не хотите сосредотачиваться только на спекуляциях, то вложения в ценные бумаги могут иметь следующие цели.

На ранних этапах игры, когда надо раскрутить дело, торговля бумагами есть одна из лучших возможностей подняться. Скупаем небольшие пакеты акций конкурентов, от 5 до 15%, и ждем два-три года. Если вначале стоимость акций всех ваших конкурентов — \$8-12 (пакет в 5% будет стоить \$1.5-2 млн.), то за два-три года они могут вырасти до \$50-60. Теперь, если вам нужны деньги для организации производства, то можно скинуть либо весь пакет, либо его часть и получить энное количество миллионов. Через пять лет тот же пакет может стоить уже несколько сот миллионов. В одной из игр я прикупил 20%-ный пакет акций, который обошелся мне где-то в \$8-9 млн. Через пятнадцать лет, когда стоимость акции возросла до \$5.800 за штуку, 17%-ный пакет этих акций (3% пришлось сбросить на десятом году) стоил уже \$5.4 млрд.

Второй вариант — скупить достаточно большой пакет ценных бумаг конкурента и завладеть его фирмой. Если в ваших руках больше 50%, то вы берете под контроль его фирму. Вы можете распоряжаться наличными по своему усмотрению. Если ваш пакет больше 75%, то тут возможно слияние фирм. Фирма, которую вы поглотили, перестает существовать, ваши лого

появляются на всех объектах, ранее принадлежавших конкуренту. Все производства, магазины и технологии переходят в ваше ведение.

Чего не стоит делать на рынке? Если кто-то из ваших конкурентов сошел с дистанции на поздней стадии игры, то ему на смену приходит новичок, начинающий бизнес с нуля. К тому времени у вас уже достаточно наличности, чтобы купить крупный пакет акций этого новичка. Этого делать не стоит. Новичок начинает действовать в окружении сильных конкурентов, и подняться у него вряд ли получится. Его акции не будут резко повышаться в цене, и вполне вероятно, что он через три-четыре года просто



прогорит, а деньги пропадут.

Не стоит вкладывать деньги в акции одной компании. Не надо покупать 15% одной фирмы, лучше взять по 5% трех. Звучит как старая житейская мудрость про корзины и яйца, но тем не менее. Лучше прикупить всего понемногу и посмотреть, как пойдут дела у конкурентов. Учтите, что прикупать акции лучше в самом начале. Позже, когда цена за акцию поднимется до \$1.500-2.000 за штуку, купить даже небольшой пакет в полпроцента будет уже проблематично.

Время от времени наведывайтесь на терминал фондового рынка. На падениях и взлетах курсов можно снимать неплохие сливки.

2.9 Банк

Тут все просто — берете заем и потом выплачиваете его с процентами. Блок реализован довольно примитивно. Ни за чем особо следить не надо, ставки кредитования 7-13% в год. Выплачивать можно в любой момент. Размер кредита зависит от состояния дел в вашем бизнесе и обычно эквивалентен вашему годовому обороту.

2.10 Штаб-квартира

Одно из нововведений, которых не было в первой части. Хороша уже тем, что, организовав в ней собственный офис (Chief Executive Officer's Office), тут же можно назначить себе хорошую годовую зарплату (если дела фирмы идут хорошо, то можно нарисовать себе \$70-80 млн. в год), которую, в свою очередь, можно вкладывать в ценные бумаги и играть на рынке. Помимо этого, в штаб-квартире можно организовывать следующие подразделения:

Chief Operating Officer's Office (COO). Наняв Chief Operating Officer (COO), вы снимете с себя массу проблем, связанных с микро-менеджментом — там немного поднять цену, тут переключиться на другого поставщика и т.д. Когда ваша контора вырастает до достаточно крупных размеров (два-три десятка магазинов, два-три десятка заводов), то обход подразделений будет занимать массу времени. Ваш COO станет все это делать за вас. Впрочем, после найма менеджера все ваши возможности по вмешательству в дела остаются прежними. Вы можете поднимать и снижать цены и искать более выгодного поставщика сами.

Наняв COO, не забудьте передать ему свои полномочия. Делается это просто — заходите в окно управления предприятием и щелкаете на своем портрете. После этого появляется диалоговое окно, где вам будет дана возможность передать управление COO.

Chief Technical Officer's Office (CTO)

Главный техменеджер вашей фирмы будет нести все бремя забот, связанных с изучением новых технологий и внедрением их в производство. Наняв CTO, вам не придется смотреть за вашими научно-техническими центрами и думать над тем, какую технологию выбрать и сколько лет ее изучать.

Chief Marketing Officer's Office (CMO). Этот наемник будет заниматься раскручиванием вашего бренда на рынке.

Наемники — дело хорошее, в особенности после того как вы раскрутите свой бизнес. Поставив дело на ноги в одном городе, можно отдать все в руки менеджеров и переключиться на другой город. Или заняться новым направлением в бизнесе, допустим, новым производством или игрой на фондовом рынке.

На мой взгляд, COO наиболее эффективный из всех топ-менеджеров (и наиболее дорогой, годовая зарплата может достигать \$50-60 млн.). CTO тоже хорош, но я был не в восторге от того, как он руководил научными центрами. Эффективность работы главного маркетолога (CMO) мне пока не удалось оценить в полной мере. Все игры я провел без этого управляющего.



При выборе топ-менеджера будьте внимательны. Обращайте внимание на уровень его опытности в том направлении, которое он возглавит. Если основную долю вашего бизнеса составляет сельское хозяйство, то не имеет смысла нанимать СОО с Farming, находящимся на уровне 20 пунктов, а Manufacturing — 80. На должность главного маркетолога нанимайте человека с высоким показателем в Marketing. И так далее, — думаю, идея понятна.

Financial Department (FD). Отдел, занимающийся вашими акциями и выплатой дивидендов.

Public Relations Department (PRD). Используется при раскрутке корпоративного бренда (Corporate Brand).

Human Recourses Department

Отдел важный, и если без FD и PRD вполне можно работать (без этих отделов я за семнадцать лет работы дошел до показателя в 900 с гаком очков и \$7 млрд. личного состояния), то на HRD лучше не экономить. Повышение квалификации персонала в игре — это вообще отдельная песня, поскольку прокачанность (выражаясь языком ролевиков) ваших работников напрямую влияет — и довольно серьезно — на производительность ваших предприятий. Подробные таблицы увеличения производительности вы можете найти в мануале к игре, я ограничусь одним примером. Для R&D Unit первого уровня длительность изучения новой технологии (например, мобильного телефона) достигает 10 лет. Для R&D Unit пятого-шестого уровня — 8-8,5 лет. Разница значительная, в особенности если учесть возможность распараллеливать работы научных лабораторий.

Через HRD можно просматривать средний уровень квалификации вашего персонала и проводить массовые тренинги. Выставляем сумму на человека, жмем на кнопку, и все. В условиях, когда есть деньги и возникла необходимость в повышении эффективности работы, — очень удобная опция. Можно это делать и в каждом отдельном предприятии, но возни, повторяясь в энный раз, будет довольно много.



▲ Неплохой райончик. Пара наших магазинов ему не помешают.

3. С ЧЕГО НАЧИНАТЬ И КАК ПРОДОЛЖАТЬ?

Разнообразие целей и стратегий их достижения, а также тактических хитростей может занять не один десяток страниц. Capitalism этим и хорош. Обратная сторона его сложности и навороченности — это поистине безграничный потенциал играбельности и реиграбельности. Тут мало что стоит рядом. Разве что Civilization. Универсальных рецептов нет, деньги можно зарабатывать по-разному. Нижеприведенное описание стратегии развития бизнеса — это не более чем сумма личного игрового опыта автора этого руководства, и не стоит ее воспринимать как беспроборную линию, которой следует строго придерживаться.

Данная стратегия неплохо работает на 4-6-м уровне сложности (40-125%) и была успешно использована при отыгрыше одного из сценариев игры, "The World in Your Hands", где целью было достижение доминирования в производстве компьютерного железа и годового оборота компании в \$400 млн. Автор этого руководства на 22-м году работы имел годовое оборот компании в \$780 млн., доминирование по всем категориям товаров компьютерной индустрии и ушел в отставку с общим счетом 432 пункта.

Примечание: стратегия подразумевает низкий стартовый капитал — было \$20 млн. (уровень Low). Для более крупных начальных сумм отыгрыш будет другой.

Я выделяю несколько этапов в игре. У каждого этапа есть свои цели, и на каждом изменяются не только приоритеты, но и методы решения проблем.

Ранний этап (первые 5 лет). Это то время, которое мы с вами имели счастье переживать на собственной шкуре. Период первоначального накопления капитала и становление. В первые пять лет важно сделать деньги. На чем — не так уже и важно. Проще всего их делать на перепродаже готового товара и игре на фондовом рынке. Сразу строить заводы, которые не будут замкнуты на вашу же сеть торговли, довольно рискованно. Об источниках сырья и говорить не приходится, это слишком дорого.

Итак, вначале строим три-четыре магазина (лучше всего неспециализированных, Department Store вполне подойдет) и закупаем 5-10%-ные пакеты трех-четырех компаний. Не бойтесь занимать деньги в банке, \$30-40 млн. — это пшено по сравнению с тем, что вы будете иметь через десять лет, когда \$10-15 млн. будет вашей нормальной месячной прибылью. Берите столько, сколько можно. Далее — обязательно постройте один-два R&D Center и начинайте изучать технологии той отрасли, в которой вы будете осуществлять прорыв.

Целью данного этапа является обеспечение стабильной финансовой базы вашей компании и овладение рядом технологий, которые будут впредь использоваться на ваших заводах. К этому неплохо бы еще завладеть 15-25%-ными пакетами акций двух-трех ваших конкурентов, позже это вам очень пригодится. Когда величина ваших наличных свободных средств (Cash) дойдет до уровня \$15-35 млн., переходите к следующему этапу.

Средний этап (5-15 лет). Строим несколько шахт, которые обеспечат сырьевую базу, и три-четыре завода. В моем случае это была цепочка производства электротоваров и компьютерной техники. Выброс на рынок этих товаров, в особенности если ваши конкуренты не работают в данном направлении, даст вам солидные средства для расширения вашего влияния в выбранной отрасли. Продолжайте экспансию в базовом городе и в других городах.

Целью данного этапа является доминирование в одной выбранной отрасли, все та же стабильная финансовая база, рынок сбыта и, что очень желательно, доминирование в ресурсодобывающей промышленности. Не бойтесь продавать свои товары своим конкурентам. Игры с кнопкой Internal Sale, когда вы сможете продавать товары только своим магазинам, можно начинать, но не слишком массировано. Продолжайте скупать акции конкурентов, если хватает наличных. Постарайтесь довести пакеты акций до 30-35%.

Сигналом к более крупным операциям будет покупка первого теле- или радиоканала. Это значит, что вы уже достаточно большой мальчик и готовы к более серьезным играм.

Поздний этап (15 лет и далее). Тут начинаются крупные биржевые операции и массированное освоение новых

секторов рынка. Если вы еще не наняли СОО, то самое время подыскать соответствующую кандидатуру. Продолжать самолично бегать по всем магазинам и регулировать цены — замучаетесь. Передовайте полномочия по управлению магазинами и заводами и переключайтесь на более серьезный уровень работы. Регулировать цены на этом этапе лучше из окна Product Details Report. Не бойтесь использовать опцию Internal Sale. Возможно, ваши шахты или скважины станут убыточными, но, перекрыв конкурентам доступ к сырью, вы автоматом начнете отвоёвывать большой кусок пирога на рынке и в конечном счете вернете свое. На этом уровне происходит отход от микроменеджмента, заключающегося в управлении отдельными магазинами, и начинается ма-

Field of Expertise

| Field of Expertise | Rating (0-100) |
|--------------------------|----------------|
| Retailing | 20 |
| Farming | 20 |
| Manufacturing | 20 |
| Research and Development | 20 |
| Raw Material Production | 20 |
| Marketing | 20 |
| Training | 20 |

Left Panel Reports:

- Corporate Summary Report
- Corporate Detail Report
- Product Summary Report
- Product Detail Report
- Item Summary Report
- Financial Report
- Person Report
- Goal Report
- Scene Report
- Electronic Map
- Manual action's Guide
- Player's Guide
- Manager's Guide
- Financial Actions

Bottom Text: ▲ Симпатичная дама. И, кстати, неплохо разбирается в маркетинге.

кроменеджмент на уровне всей корпорации, всей производственной цепочки, от сырья до сети распространения.

По возможности обзаводитесь масс-медиа. Это довольно быстро подымет общую доходность вашей компании и даст серьезные средства для дальнейших маневров. Если у вас есть крупные пакеты двух-трех компаний конкурентов, то стоит заняться вопросом подминания их под себя. У меня обычно проходила следующая схема. Если один из ваших конкурентов серьезно поднялся (стоимость акций \$1.500-3.500), то можно скинуть часть пакета и купить акции тех, кто стоит не так круто (\$ 300-500 за акцию). Сложность таких операций в том, что обычно на руках у народа (Public Shareholders) акций уже нет, их купили крупные игроки, другие компании и независимые инвесторы. С ними придется переплачивать. А иногда они вообще не хотят вам ничего продавать. При удачном раскладе вы можете взять контрольные пакеты (>50%). В некоторых случаях — взять 75% акций, и тогда вы можете поглотить конкурента. Нужно ли? Я бы сказал — неплохо бы. На смену поглощенной вами компании приходит новичок и начинает практически с нуля. То есть конкуренцию он вам вряд ли составит. В результате круг ваших конкурентов сузится до одной-двух компаний (если вы начинали с 3-4), и тогда есть хорошие шансы занять доминирующее положение во всех отраслях.

Если какие-то сектора рынка еще не заняты никем, то, что называется, флаг вам в руки. Пять-шесть R&D Center, десяток заводов и сеть магазинов. Все это теперь можно организовать за один-два года, а не как было в начале, когда на выход в лидеры приходилось тратить десять лет.

Disciples II: Dark Prophecy

СТРАТЕГИЯ КАК ОНА ЕСТЬ

За вроде бы очевидной простотой сражения в **Disciples 2** скрывается сложная игровая механика. Конечно, здесь нет сплошного маневрирования а-ля "Герои меча и магии", войска тут просто сходятся лицом к лицу и начинают своеобразный обмен мнениями. У кого мнения наиболее шипастые и увесистые, тот и побеждает. Но если приглядеться и немного вникнуть в игровой процесс, то выяснится, что не все так просто. Вот в тех же "Героях" очень часто герой с двукратным превосходством в живой силе и уровнях был просто обречен на победу. В

стратегиях решающим аргументом в бою обычно является многочисленность войск и прокачанность героя. Disciples 2 же дает заведомо более слабым в плане крутости армиям определенный шанс. Шанс заключается в правильном использовании каждой из способностей созданий, находящихся под вашим контролем. Против толпы играющих мускулами воинов можно бросить одного оборотня (Werewolf), и все — он разметает любое количество войск, забывших про необходимость присутствия магов. С иммунитетом к обычному оружию оборотень просто игнорирует любые посягательства обычных вояк. Схожих хитростей в системе боя можно привести великое множество.

Я хочу сказать, что если проявить себя грамотным тактиком, то можно побеждать армии в несколько раз сильнее. В стратегиях такой принцип встречается не очень часто. Ход боя может поменять многое, в том числе магия, которая применяется как во время битв, так и вне них, на стратегической карте. На магию тратится мана, которая при развитой экономике накапливается достаточно быстро. Вообще, экономика достаточно важна, хотя и не так критична, как в "Старкрафте" (где, как шутят, при превосходстве в финансах и территории можно загрызть врага толпами крестьян). Во-первых, от вас требуется правильное использование золота, которое идет на: найм простых юнитов и героев первого уровня, на лечение и воскрешение; покупку различного снаряжения, вещей и заклинаний, на строительство зданий для апгрейда созданий, на установку особых Rod'ов ("жезлов"), расширяющих территорию. То есть очевидно, что золотишко пригодится. Вторая сторона экономики — менеджмент маны. Для первых двух уровней магии сгодится "родная" для расы мана, но вот для более мощных заклятий придется изыскивать возможности продолжать исследование карты и поиск источников других трех типов этой самой магической энергии. При этом контролировать источники маны или золота (каждый дает в день по 50 единиц маны и монет соответственно) можно только в том случае, если они, источники, находятся на вашей территории. Вашей же становится территория рядом с замком или городом либо вблизи установленного за 150 монет жезла. Герой, устанавливающий эти самые жезлы, умеет и уничтожать чужие, причем совершенно бесплатно. Таким образом, город рядом с источником можно не захватывать, достаточно потратиться на один жезл. Плюс такого подхода — не надо будет потом защищать завоеванный город, не будет ран и потерь в результате его штурма. Минус данной стратегии не менее логичен: не захватив город, вы не сможете в будущем зайти в него героем, чтобы подлечиться или нанять новые войска. Лечение в городе или цитадели можно осуществить прямо сразу — при наличии денег и построенного Храма (Temple), либо оставшись в нем на пару дней. Города имеют пять уровней развитости: от поселка до почти мегаполиса. При этом развивать город можно только один раз за ход и только за деньги. Естественно, чем больше поселение, тем быстрее в нем лечатся армии, тем лучше они будут защищены во время сражения внутри городских стен и тем большее количество охранников можно оставить в гарнизоне.

| | |
|------------------|---|
| Жанр: | Пешеходная стратегия |
| Издатель: | Strategy First |
| Разработчик: | Strategy First |
| Похожесть: | Disciples, Heroes of Might & Magic |
| Необходимо: | PII-266, 32Mb, 8Mb Video |
| Рекомендуется: | (PII-400, 64Mb, 16Mb Video) |
| Мультиплеер: | Локальная сеть, hot-seat, Интернет, modem |
| Сколько CD: | Два |
| Рейтинг "Маниа": | ●●●●●●●○○○ 7.0 |

ПРАВИЛА БОЯ

Чтобы успешно вести бои и при этом еще и не терять войска, советую выучить несколько правил и разобраться с основными понятиями. Итак, каждый герой может вести в бой вместе с собой еще несколько существ. Все войско состоит из шести клеток: по три клетки в двух шеренгах. Одну клетку занимает герой, а остальные — его сподручные. На ваш выбор представлены воины, маги, лучники и создания поддержки. Воины просто бьют ближайшего к ним врага, и все тут. Они должны всегда стоять в первой шеренге войск, иначе не смогут воевать. Если, конечно, первую шеренгу не уничтожат враги и вторая шеренга с воином не станет, по логике, первой. Лучники также способны поразить только одну цель, но при этом они могут выбирать любую. Те же маги, стоящие за спинами своих воинов, недосыгаемы для ваших бойцов, но лучники до них простреливают. К сожалению, жизнью ни у магов, ни у стрелков немного, поэтому по-любому хоть один воин да должен их прикрывать. Маги умеют бить по площади, они наносят небольшой урон, но зато по всем врагам сразу. В этом заключается разница между стрелком и магом: и тот, и другой достает удаленных от него врагов, но при этом лучник наносит большой урон одному созданию, а маг — небольшой урон, но нескольким. Как вы понимаете, против одного-двух созданий выгодней использовать лучников.

Обычно получается, что воины служат лишь для прикрытия, стрелков и колдунов соперника убивают не они, поэтому для них наиболее важно количество жизней, а не сила атаки. Вот хитрость на тему. В крайних вариантах, когда воин сильно ранен, можно поставить его во вторую шеренгу. Атаковать оттуда он не способен, но и солдаты врага его не достанут. Этот вариант хорош и в случае, если близится повышение уровня. С новым уровнем, как известно, восстанавливается и все здоровье создания.

Расположение юнитов во второй шеренге не имеет никакого значения, но вот от расстановки бойцов в шеренге первой зависит многое. Верхний боец вашей армии может ударить только другого верхнего бойца и бойца посередине, но никак — нижнего. Воин же в центре первой шеренги может достать любого из солдат противника, но при этом и его могут атаковать сразу с трех сторон. Поэтому в центр всегда ставим самого сильного и живучего бойца, ему будет больше всего доставаться. Если у вас есть только два воина, то лучше оставить центр пустым.

Теперь о возможностях на поле боя. У вас есть четыре иконки: это защита, ожидание, бегство и автоматический бой. Защита лишает создания возможности хода, но в этот ход он получает только половину от наносимого ему урона. Пример: у врага три бойца, а в вашей армии один воин с тремя магами за спиной. Обязательно заставьте воина защищаться: только так у вас появится шанс на победу. Еще один вариант для возможности защиты возникает, когда победа уже близка, но нужно сохранить в живых одно из ваших созданий. Тогда его шансы на выживание существенно повысятся.

Ожидание заставляет создание ходить в самом конце вашего хода, позже всех остальных его соратников. Полезно, если не хотите тратить мощную атаку против существа с несколькими жизнями, а намереваетесь вдарить по здоровью, притаившемуся за его спиной. Что касается бегства, то это порой не самый плохой вариант. Убегав с поля боя, вы не теряете абсолютно ничего, кроме опыта за уже убитых врагов. Тут же можно подлечить/воскресить армию и усилить ее магией, чтобы на следующем ходу продолжить бой. Отступать также имеет смысл, если во время финальной битвы в миссии вы уже почти выиграли и не хотите, чтобы опытность делилась на всю армию. Лучше пусть останется один герой, который и добьет врага.

Особенности существ. Здесь есть масса тонкостей, в которых тоже было бы неплохо разобраться.



▲ Выбор стиля игры сильно зависит от расы. У Империи — наиболее сильны герои-маги.

Во-первых, только в мире Disciples присутствует такое понятие, как Ward. Он же вард, защитный знак. Итак, существо с вардом определенного типа полностью игнорирует первую атаку определенного типа за битву. Вроде как неуязвимость к первому удару. Приведу пример: против гнома-огнеметчика сражаются два культиста. Когда первый из них вызовет пламенный шторм, то гном его полностью проигнорирует. От второго же и последующих пламенных штормов он пострадает, как и обычно. Если начнется новая битва с культистами, то гном снова получит неуязвимость от первой атаки огнем. Вард может быть врожденной способностью существа, он может появиться в результате произнесения магии на стратегической карте либо вследствие использования особой бутылочки. Вард также приобретается героем и только им, если он несет на себе соответствующую магическую книгу. При прокачке высокоуровневого героя ему также предложат на выбор возможность получения одного из вардов. Теперь что касается иммунитета. Иммунитет похож на вард тем, что он также позволяет существу полностью игнорировать атаки определенного типа. Разница между ними — иммунитет дает защиту не только от первой атаки, но и от всех последующих, сколько бы их ни было. Приобрести иммунитет нельзя, определенные иммунитеты имеются у различных существ с момента их рождения или развития. Кстати, если у создания есть вард или иммунитет против основной атаки (кинжалом-оружием, к примеру), то дополнительная пройдет мимо (яд с кинжала), даже если от нее нет никакой защиты. Если от основной атаки защиты нет, а от дополнительной — есть, то защита сработает только для дополнительной атаки.

Следующий важный момент. У одного существа может быть два типа атак. Такое случается не очень часто и свидетельствует о достаточной крутости существа. Тут есть правило. Вторая атака следует за первой, то есть если первая провалилась, то и вторая вместе с ней. Так как обе атаки имеют свой шанс на попадание, то первая атака может пройти, а вторая — нет. От последствий всех вторых атак, которые обычно действуют некоторое время (отравление, паралич, окаменение, яд), может спасти исцеление, которое проводят лекари и алхимики людей и гномов.

Среди созданий также есть способные во время своего хода атаковать дважды. В таблице это обозначено как (*2).

ТАКТИКА ПОБЕДЫ

Каждая из четырех саг-кампаний разбита на семь отдельных миссий. В начальных миссиях развитие ваших войск будет сильно ограничено, а магия будет присутствовать только самая простая. В первых миссиях при выборе вариантов апгрейда созданий выбирайте всегда правую ветвь развития. Так вы получите достаточно сильных воинов и ничего не потеряете с отказом от левой ветви развития. Все равно самых мощных существ по ее линии до более поздних миссий вам развить не додут.

При выборе новой саги вам предложат определиться с уровнем сложности и вашим любимым типом героя. Сложность игры влияет на количество поступающих денег, а также на ход боя. Чем выше сложность, тем больше шансов, что ваш юнит промахнется, а вражеский попадет. К примеру, на уровне Very Hard ваш призрак будет попадать во врага в половине случаев, а точно такой же, но вражеский призрак — почти всегда. Что касается выбора типа героя, то тут тоже нужно поломать голову. Mage Lord обладает возможностью тратить в два раза меньше денег на изучение магии. Он может использовать одно и то же заклинание не раз в день, как остальные герои, а дважды. Только Mage Lord'у доступна магия пятого уровня. Войска Warrior Lord'a автоматически регенерируют по 15% каждый день. Боры Guildmaster Lord'a получают дополнительные возможности, например, они могут отравить героя или передвинуть его



магов в первую шеренгу, на место воинов. Увеличение городов стоит в два раза меньше, то есть вы сможете быстрее лечить расположенные в них войска. Лично я бы советовал для Кланов и Империи взять Warrior Lord'a, а для Легионов и Орд нежити — Mage Lord'a.

При сражении с финальным боссом каждой из компаний тактика требуется примерно одна и та же. Вам необходимо дать всем членам отряда как можно больше брони, желательно доведя ее до 90% (максимальное значение). Это означает, что ваши войска будут получать урон ровно в десять раз меньше, чем могли бы в обычном случае. Чтобы накачать войска броней, настоятельно рекомендую при переходе в седьмую миссию взять с собой пару бутылочек с +50 к броне (на худой конец, сойдут и с +30). Перед завершением шестой миссии купите их в магазине или найдите где-нибудь еще. Накачав армию средствами усиления брони, используйте и соответствующую магию, которая есть у той же Империи (Holy Armor). Следующим действием возьмите в отряд одного Incubus (Легионы) или одного Shade (Орды нежити). Пережив одну атаку, они смогут в свой ход обездвигить главного злодея. Если это удалось, то считайте, что победили. Ну а для того, чтобы эти создания лучше выполнили свой долг и имели больше шансов попасть по боссу, дайте им напитки меткости.

Чтобы победить босса, также полезно посмотреть его характеристики в соответствующей таблице. Так, в финале за Империю и Легионы необходимо уничтожить босса по имени Demon Uther. Из его характеристик следует, что он способен парализовать сразу весь отряд, плюс у него есть иммунитет к магии Разума, то есть к вашему параличу. Учитывая эту информацию, в финале за Империю обязательно (!!!) готовьте воинов в виде Grand Inquisitor с иммунитетом к параличу. Легион же должен отказаться от ведьм с их трансформацией (сфера Разума), а призвать на помощь Incubus. Вторая атака этого создания должна превратить финального босса в камень.

РАЗВИТИЕ ГЕРОЕВ

Набрав достаточное количество опытности, герой получает очередной уровень. При этом ему предоставляется возможность выбрать одну из особых способностей — один раз на каждый новый уровень. Меню способностей не зависит от расы или типа героя, для всех схема развития одинакова. В скобках указано, с какого уровня герою предлагается это умение. При этом после пятнадцатого уровня герою вообще перестают давать способности.

- Banner Bearer (2) — Способность носить флаги
- Pathfinding (2) — Увеличение скорости передвижения на 20%
- Artifact Lore (2) — Способность брать артефакты
- Arcane Knowledge (2) — Умение носить магические книги
- Arcane Lore (3) — Умение пользоваться шарами (Orb)
- Leadership (3) — Возможность взять дополнительное создание в отряд
- Travel Lore (3) — Способность носить сапоги
- Natural Armor (4) — +20 к броне героя
- Might (4) — +25% к атаке героя
- Advanced Pathfinding (5) — Увеличение скорости передвижения на 25%
- Arcane Power (5) — Умение пользоваться талисманами
- Leadership (6) — Возможность взять еще одно дополнительное создание в отряд
- Weapon Master (6) — Все существа в отряде героя получают +25% к получаемому опыту
- Keen-Sight (7) — Увеличение дальности обзора при исследовании карты
- Accuracy (7) — +20% к точности атаки героя
- Natural healing (8) — Каждый ход герой дополнительно восстанавливает 15% здоровья
- Toughness (8) — +20% к количеству жизней героя
- Incorruptible (9) — Герой полностью игнорирует все действия вражеских воров
- Water Ward (10) — Герой приобретает вард Воды
- Earth Ward (11) — Герой приобретает вард Земли
- First Strike (13) — +50% к инициативе героя
- Fire Ward (14) — Герой приобретает вард Огня
- Air Ward (15) — Герой приобретает вард Воздуха

WE ARE THE CHAMPIONS! (КОДЫ ПОБЕДЫ)

Во время игры нажмите **Enter**, введите код и снова нажмите **Enter**.

moneyformoth — мана и золото равны 9999.

help — излечение всех отрядов.

bomtorun — возможность снова перемещаться по карте.

wearethechampions — победить.

loser — проиграть.

herecomesthesun — открыть карту.

anotherbrickinthewall — можно еще раз построить здание (в цитадели).

givepeaceachance — мир со всеми расами.

badtothebone — война со всеми расами.

cometogether — союз со всеми расами.

stairwaytoheaven — прибавить уровень опытности всем отрядам и героям.

СТАТИСТИКА ЛИДЕРОВ

В графе "Поведение (Цели)" указывается, как ведет себя то или иное создание на поле боя. Воин атакует только одно, ближайшее существо. Маг накрывает весь отряд, а лучник стреляет в любого из присутствующих созданий. Существо поддержки не может прямым образом атаковать врага, оно только усиливает остальных членов своего отряда. В целях указано, на сколько созданий действует атака или способность существа. Это может быть весь отряд (6 существ), либо одно конкретное. У мага значение "цели" всегда равно 6, у лучника и воина — 1. А вот у созданий поддержки может быть как одна цель, так и все шесть. Поэтому в скобках это указано.

Лидеры The Empire

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон | Поведение (Цели) |
|---|-----|--------------------|-----------------|------------------|------------|---------------------|
| Archangel Скорость 20 Умения: Plant Rod | 10 | Нет/Нет | 100/0 | Лечение Жизнь | 40 100% | Поддержка (1) |
| Archmage Скорость 20 Умения: Scrolls & Staffs, Orbs | 40 | Нет/Нет | 65/0 | Молния Воздух | 30 80% | Маг |
| Pegasus Knight Скорость 20 Умения: Artifacts | 50 | Нет/Нет | 150/0 | Меч Оружие | 50 80% | Воин |
| Ranger Скорость 35 Умения: Travelling Items | 60 | Нет/Нет | 90/0 | Стрела Оружие | 40 80% | Лучник |
| Thief Скорость 25 | 60 | Нет/Нет | 100/0 | Кинжал Оружие | 30 80% | Воин |



Лидеры Mountain Clans

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|---|-----|--------------------|-----------------|------------------|-----------|---------------------|
| Dwarf Champion Скорость 25 Умения: Plant Rod | 30 | Нет/Нет | 150/0 | Топор Оружие | 40 80% | Воин |
| Loremaster Скорость 20 Умения: Scrolls & Staffs, Orbs | 30 | Нет/Нет | 95/0 | Град Земля | 30 80% | Маг |
| King's Guard Скорость 20 Умения: Artifacts | 40 | Нет/Нет | 225/0 | Секира Оружие | 60 80% | Воин |
| Engineer Скорость 30 Умения: Travelling Items | 50 | Нет/Нет | 135/0 | Стрела Оружие | 40 80% | Лучник |
| Thief Скорость 20 | 50 | Нет/Нет | 150/0 | Кинжал Оружие | 40 80% | Воин |

Лидеры Undead Hordes

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|---|-----|--------------------|-----------------|--------------------------|-----------|---------------------|
| Banshee Скорость 20 Умения: Plant Rod | 20 | Нет/Смерть | 100/0 | Паралич Разум | 0 70% | Поддержка (1) |
| Lich Queen Скорость 20 Умения: Scrolls & Staffs, Orbs | 40 | Нет/Смерть | 65/0 | Шторм Огонь | 30 80% | Маг |
| Death Knight Скорость 20 Умения: Artifacts | 50 | Нет/Смерть | 150/0 | Лезвие Оружие | 50 80% | Воин |
| Nosferat Скорость 35 Умения: Travelling Items | 50 | Нет/Смерть | 90/0 | Вампир себе Смерть | 10 80% | Маг |
| Thief Скорость 25 | 60 | Нет/Нет | 100/0 | Кинжал Оружие | 30 80% | Воин |

Лидеры Legions of the Damned

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|---|-----|--------------------|-----------------|----------------|-----------|---------------------|
| Baroness Скорость 20 Умения: Plant Rod | 20 | Нет/Нет | 100/0 | Страх Разум | 0 80% | Поддержка (1) |
| Arch-Devil Скорость 20 Умения: Scrolls & Staffs, Orbs | 40 | Нет/Нет | 65/0 | Шторм Огонь | 30 80% | Маг |

| | | | | | | |
|--|----|---------|-------|------------------|--------|--------|
| Duke Скорость 20 Умения: Artifacts | 50 | Нет/Нет | 150/0 | Меч Оружие | 50 80% | Воин |
| Conselor Скорость 35 Умения: Travelling Items | 60 | Нет/Нет | 90/0 | Стрела Оружие | 40 80% | Лучник |
| Thief Скорость 25 | 60 | Нет/Нет | 100/0 | Кинжал Оружие | 30 80% | Воин |

СТАТИСТИКА СУЩЕСТВ

The Empire

Империя располагает наихудшей пехотой. Это видно на примере самых простых солдат — Squire. У них и жизней меньше, чем у простых солдат других рас, и дерутся они средне. У магов наблюдается похожая картина. Такие же середнячки, и с малым количеством жизней. При этом вардов и иммунитета почти ни у кого нет, кроме специализирующихся против магии Разума инквизиторов и охотников за ведьмами. Есть у войск Империи и очевидные плюсы. Это высокая инициатива, позволяющая в большинстве битв начать атаку первыми. Плюс, очевидно, нормальные по силе лучники, чье предназначение, по большей части, — уничтожение живучих волшебников у других рас. Наконец, только Империя обладает наиболее удачным вспомогательным юнитом в лице целителя. Его присутствие на поле боя заметно увеличивает продолжительность жизни всех солдат престарелого Императора. Чтобы выигрывать битвы, нужно обязательно иметь в войске одного целителя, в редких случаях — двух. Заметная особенность Империи — отсутствие крупных бойцов, все (кроме Титана) воины занимают ровно одну клетку. Это одновременно и плюс — можно взять больше созданий, — и минус: чем больше народу в отряде, тем хуже переносятся атаки магов. Бойтесь магов, для вас они самые опасные создания! Если культист из Легионов Проклятых накроет огнем двух-трех юнитов — это одно, а если пять-шесть — то это уже другое. Лучшим героем для Империи будет маг, Archmage. Его должны прикрывать лучник, целитель и два-три воина.

Вообще, составить правильную армию для Империи намного легче, чем для любой другой расы. Некоторую слабость Имперских армий в плане уязвимости для вражеского оружия и магии должна компенсировать продвинутая защитная и атакующая магия. Да, у людей (а именно они составляют костяк войск Империи) почти нет вызывающих заклятий или колдовства, ухудшающего боеспособность вражеских войск. Но зато есть заклинания лечения (похожее имеется у гномов из Горных кланов) и уникальные в своем роде заклятья, дающие варды, повышенную броню и урон. Увешанная такой магией людская армия становится намного сильнее. Атакующая магия у людей также на высоте, это очевидно. Итак, сила людей — в их боях поддержки, в клериках.

Хитрости. Почти в самом конце битвы оставьте в живых наиболее слабого врага. Защищайтесь от него воинами, пока целитель полностью не подлечит всю партию. Только после этого завершайте бой. Кстати, при окончании боя целителю всегда дается одна "бесплатная" возможность подлечить любое дружественное существо.

Если вначале атаковать враждебного мага Имперским убийцей, то добить его не составит труда. Даже если соперник выживет, то в начале его хода сработает действие яда. Яд обычно действует один или



▲ Uther, главный действующий персонаж кампании за Империю и за Легион.

два хода и наносит примерно 20 единиц урона. Но если тот же Имперский убийца более прокачан, чем его обычный коллега, то и яд после его атаки будет убийственнее.

Интересный юнит Elementalist обладает возможностью в течение каждого хода вызывать по одному воздушному элементалю. Не совсем понятно, как эти слабые создания могут помочь в битве. Видимо, они нужны в случае уничтожения солдат в первой шеренге.

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|----------------------|-----|--------------------|-----------------|------------------------------------|-------------------|---------------------|
| Acolyte | 10 | Нет/Нет | 50/0 | Лечение Жизнь | +20 100% | Поддержка (1) |
| Angel | 50 | Нет/Нет | 225/0 | Лезвие Оружие | 125 80% | Воин |
| Apprentice | 40 | Нет/Нет | 35/0 | Молния Воздух | 15 80% | Маг |
| Archer | 60 | Нет/Нет | 45/0 | Стрела Оружие | 25 80% | Лучник |
| Cleric | 10 | Нет/Нет | 75/0 | Лечение Жизнь | +20 100% | Поддержка (6) |
| Defender of Faith | 70 | Нет/Нет | 225/30 | Меч Оружие | 125 80% | Воин |
| Elementalist | 40 | Воздух/Нет | 95/0 | Вызов Воздух | 0 100% | Поддержка (1) |
| Grand Inquisitor | 50 | Огонь/Разум | 210/0 | Палица Оружие | 100 80% | Воин |
| Heirophant | 10 | Нет/Нет | 125/0 | Лечение/ Оживлени е Жизнь | +120 100% | Поддержка (1) |
| Holy Avenger | 50 | Нет/Нет | 250/0 | Меч (*2) Оружие | 75 80% | Воин |
| Imperial Assassin | 60 | Нет/Нет | 135/0 | Кинжал/Яд Оружие/ Смерть | 75 85% /75% | Лучник |
| Imperial Knight | 50 | Нет/Нет | 200/0 | Копье Оружие | 75 80% | Воин |
| Imperial Priest | 10 | Нет/Нет | 100/0 | Лечение Жизнь | +80 100% | Поддержка (1) |
| Inquisitor | 50 | Нет/Разум | 180/0 | Палица Оружие | 75 80% | Воин |
| Knight | 50 | Нет/Нет | 150/0 | Меч Оружие | 50 80% | Воин |
| Mage | 40 | Нет/Нет | 65/0 | Молния Воздух | 30 80% | Маг |
| Marksman | 60 | Нет/Нет | 90/0 | Стрела Оружие | 40 85% | Лучник |
| Matriarch | 10 | Нет/Нет | 100/0 | Лечение/ Исцеление Жизнь | +40 100% | Поддержка (6) |
| Paladin | 50 | Нет/Нет | 175/30 | Меч Оружие | 100 80% | Воин |
| Priest | 10 | Нет/Нет | 75/0 | Лечение Жизнь | +40 100% | Поддержка (1) |
| Prophetess | 10 | Нет/Нет | 125/0 | Лечение/ Исцеление Жизнь | +70 100% | Поддержка (6) |
| Squire | 50 | Нет/Нет | 100/0 | Меч Оружие | 25 80% | Воин |
| Titan | 50 | Нет/Нет | 250/0 | Кулак Оружие | 60 80% | Крупный воин |
| White Wizard | 40 | Нет/Нет | 125/0 | Молния Воздух | 60 80% | Маг |
| Witch- Hunter | 50 | Нет/Разум | 140/0 | Меч Оружие | 50 80% | Воин |
| Wizard | 40 | Нет/Нет | 95/0 | Молния Воздух | 45 80% | Маг |

Mountain Clans

Закаленные в условиях крайнего холода Горные кланы могут похвастаться самыми живучими воинами, лучниками и даже магами. Убить гномьего колдуна порой бывает тяжелей, чем солдата другой расы. Что же тут говорить о коренастых и бородатых воителях?! К сожалению, медлительность гномов, как на поле боя, так и на стратегической карте, также осталась при них. Если на карте можно с помощью колдовства увеличить скорость передвижения армий Подгорного народа, то во время боя именно у них будет наихудшая инициатива. Лучники у гномов также хуже людских, хоть и выносливей. Есть проблемы и с магами. Можно создать живучего колдуна-великана, но все же он будет менее полезен, чем хотелось бы. Магия у гномов сильно похожа на Имперскую, в чем-то даже сильнее. Лучше разработаны заклинания вызывающие и ускоряющие перемещение на карте. В целом, сила гномов — в их пехоте и великанах-бойцах. Лучшей армией будет один великан с алхимиком, дающим ему повторную атаку, плюс герой, маг и лучник.

При этом для армии гномов подходят все герои. Воин становится рядом с великаном, маг с лучником располагаются за ним. Ни в коем случае не выставляйте рядом с великаном простого солдата-гнома. Враги будут полностью игнорировать великана, сосредоточив все атаки именно на гноме. Потом, после каждой битвы, замучаетесь его оживлять.

Так как войска гномов требуют особого применения, то создавайте армии в зависимости от типа противника. Против Легионов Проклятых старайтесь не использовать огнеметчиков, так как у большинства врагов иммунитет или вард к огню. На битвы с нежитью обязательно берите с собой великанов. Обратите внимание: у великанов, даже у самых простых, атака не оружием, а одним из элементов: Землей, Водой или Воздухом. Поэтому великаны смогут отлично выносить обладающих иммунитетом к оружию непокоенных противников.

Хитрости. Wolf Lord способен превращаться в Spirit of Fenrir. Не совсем понятно, для чего это ему нужно, ведь если враги пробились ко второй шеренге, то дело по-любому плохо. Но может, и такая способность пригодится. Более полезное умение у создания по имени Son of Ymir позволяет ему при обычной атаке еще добавлять дополнительный урон холодом. Чем вообще хорош яд и этот дополнительный урон, так это тем, что они полностью игнорируют количество брони на враге. Количество урона всегда будет одинаковым.

Вспомогательные создания в лице Tenderfoot и Novice увеличивают урон вашим созданиям только в течение одного хода. В отличие от них, Druidess и Archdruidess увеличивают урон до конца битвы. То есть через несколько ходов с их помощью можно усилить всю армию.

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|----------------|-----|---------------------|-----------------|------------------------------|---------------|---------------------|
| Alchemist | 10 | Нет/Нет | 120/0 | Повтор атаки Жизнь | 0 100% | Поддержка (1) |
| Archdruidess | 70 | Нет/Нет | 150/0 | Увеличение урона Жизнь | +100% 100% | Поддержка (1) |
| Axe Thrower | 40 | Нет/Нет | 65/0 | Мет. топор Оружие | 25 80% | Лучник |
| Crossbowman | 40 | Нет/Нет | 110/0 | Болт Оружие | 40 80% | Лучник |
| Druidess | 70 | Нет/Нет | 120/0 | Увеличение урона Жизнь | +75% 100% | Поддержка (1) |
| Dwarf | 40 | Нет/Нет | 150/0 | Молот Оружие | 30 80% | Воин |
| Dwarf King | 20 | Разум, Вода /Нет | 250/30 | Палица Оружие | 100 80% | Воин |
| Elder One | 20 | Нет/Нет | 400/0 | Молния Воздух | 80 80% | Крупный маг |
| Flame Caster | 40 | Огонь/Нет | 130/0 | Огнемет Огонь | 35 80% | Маг |
| Forge Guardian | 40 | Нет/Нет | 155/0 | Болт Оружие | 70 80% | Лучник |

| | | | | | | |
|----------------------|----|----------|-------|---|-----------------------|------------------|
| Hermit | 40 | Нет/Нет | 250/0 | Буря/ Снижение инициативы Вода | 55 80%/ 33% | Маг |
| Hill Giant | 30 | Нет/Нет | 210/0 | Дубина Земля | 60 80% | Крупный воин |
| Ice Giants | 30 | Нет/Вода | 400/0 | Буря Вода | 120 80% | Крупный воин |
| Mountaineer | 40 | Нет/Нет | 225/0 | Буря Вода | 30 80% | Маг |
| Novice | 70 | Нет/Нет | 90/0 | Увеличение урона Жизнь | +50 100% | Поддержка (1) |
| Rock Giant | 30 | Нет/Нет | 310/0 | Кулак Земля | 90 80% | Крупный воин |
| Rune Master | 40 | Нет/Нет | 300/0 | Топор (*2) Оружие | 65 80% | Воин |
| Son of Ymir | 50 | Нет/Вода | 500/0 | Льдина/ Холод Вода | 150/30 80%/ 85% | Крупный воин |
| Spirit of Fenrir | 50 | Нет/Нет | 275/0 | Когти Оружие | 90 80% | Воин |
| Tempest Giant | 20 | Нет/Нет | 350/0 | Молния Воздух | 50 80% | Крупный маг |
| Tenderfoot | 70 | Нет/Нет | 60/0 | Усиление атаки Жизнь | +25% 100% | Поддержка (1) |
| Venerable Warrior | 40 | Нет/Нет | 275/0 | Топор Оружие | 100 80% | Воин |
| Veteran | 40 | Нет/Нет | 250/0 | Молот Оружие | 80 80% | Воин |
| Warrior | 40 | Нет/Нет | 200/0 | Молот Оружие | 55 80% | Воин |
| Wolf Lord | 40 | Нет/Нет | 225/0 | Буря Вода | 40 80% | Маг |
| Yeti | 40 | Вода/Нет | 230/0 | Дыхание Вода | 30 80% | Крупный маг |

The Undead Hordes

Если дать Ордам нежити развиваться, то они получат в свое распоряжение наиболее смертоносную армию из всех существующих. Только у нежити есть драконы-маги, умеющие как накрывать весь отряд врага чумным облаком, так и прикрывать вторую шеренгу. Замечательно воюют и создания поддержки. Обязательно возьмите в партию хотя бы одно из таких созданий, обладающее умением парализа. Особенно полезна парализация при стычках с мощными созданиями-одиночками, вроде осьминогов и различных драконов. Паралич могут насылать и наиболее продвинутые солдаты нежити, в качестве своей дополнительной атаки. Конечно, в большинстве случаев создания избавляются от парализа (Break) уже на первом ходу. Но затем их можно снова парализовать — еще до того, как они получат право на атаку. Поэтому обязательно наймите в отряд одного дракона-мага и одного парализатора. К сожалению, нет в мире совершенства. У нежити почти полностью отсутствуют лучники. Да, до них можно развиваться, причем довольно долго, но на ранних-то этапах их нет вообще! Даже герой-разведчик у нежити является не лучником, а магом! Без лучников армии нежити более уязвимы для волшебников и колдунов всех других рас. Поэтому войска нежити должны прикладывать больше усилий, чем все другие войска, чтобы поскорее уничтожить воинов в первой шеренге. Постарайтесь, конечно, проапгрейдить простого мага до лучника, чтобы вовремя убивать опасных колдунов Легионов Проклятых.

Кстати, обратите внимание на то, что большинство юнитов у Орд нежити не только обладают иммунитетом к магии Смерти, но и сами атакуют Смертью. Поэтому будьте готовы к проблемам, в случае если придется драться с другой нежитью. Маги нежити зачастую не способны причинить друг другу вред. В

этом случае смогут помочь только клинки солдат. А могут и не помочь, ведь у некоторых созданий нежити имеется иммунитет и к оружию. Единственным выходом в данном случае будет использование магии Lich Queen, героини с познаниями в вызове огненных штормов. К элементу Огня у нежити защиты нет.

Хитрости. Когда вампир наносит врагам урон, то половину их жизней он забирает себе. При этом старший вампир даже умеет не только забирать жизнь себе, но и давать ее всем остальным пораненным созданиям своего отряда. Практически лечение своего здоровья за счет вражеского.

При выборе направления развития солдат лучше всего делать из них скелетов. Создавать Templar и Dark Lord имеет смысл только при явно частых битвах против магов или великанов из Горных кланов.

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|-------------------|-----|---------------------------------------|-----------------|-------------------------------------|--------------------|---------------------|
| Archlich | 40 | Нет/Смерть | 170/0 | Чума Смерть | 90 80% | Маг |
| Dark Lord | 50 | Огонь, Вода, Земля, Воздух/ Нет | 200/0 | Лезвие Оружие | 75 80% | Воин |
| Death | 60 | Нет/Оружие, Смерть | 125/0 | Коготь/Яд Смерть /Смерть | 100 80%/50 % | Лучник |
| Deathdragon | 35 | Нет/Смерть | 375/0 | Дыхание Смерть | 55 80% | Крупный маг |
| Doomdrake | 35 | Нет/Нет | 300/0 | Дыхание Смерть | 40 80% | Крупный маг |
| Dracolich | 35 | Нет/Смерть | 525/0 | Дыхание Смерть | 75 80% | Крупный маг |
| Dreadwurm | 35 | Нет/Смерть | 450/0 | Дыхание/Яд Смерть | 65 80/40% | Крупный маг |
| Elder Vampire | 40 | Нет/Смерть | 210/0 | Вампир всем Смерть | 60 80% | Маг |
| Fighter | 50 | Нет/Нет | 120/0 | Меч Оружие | 25 80% | Воин |
| Ghost | 20 | Нет/Смерть | 45/0 | Паралич Разум | 0 65% | Поддержка (1) |
| Initiate | 40 | Нет/Нет | 45/0 | Чума Смерть | 15 80% | Маг |
| Lich | 40 | Нет/Смерть | 140/0 | Чума Смерть | 70 80% | Маг |
| Necromancer | 40 | Смерть/Нет | 105/0 | Чума Смерть | 45 80% | Маг |
| Phantom Warrior | 50 | Нет/Смерть | 320/0 | Лезвие/ Паралич Смерть/Разум | 125 80%/50% | Воин |
| Shade | 20 | Нет/Смерть | 135/0 | Паралич Разум | 0 50% | Поддержка (6) |
| Skeleton Champion | 50 | Нет/Смерть | 270/0 | Меч Оружие | 100 80% | Воин |
| Skeleton Warrior | 50 | Нет/Смерть | 220/0 | Меч Оружие | 75 80% | Воин |
| Specter | 20 | Нет/Смерть | 90/0 | Паралич Разум | 0 70% | Поддержка (1) |
| Templar | 50 | Огонь, Вода, Земля, Воздух/ Нет | 160/0 | Копье Оружие | 50 80% | Воин |
| Vampire | 40 | Нет/Смерть | 185/0 | Вампир себе Смерть | 50 80% | Маг |
| Warlock | 40 | Нет/Нет | 75/0 | Чума Смерть | 30 80% | Маг |
| Werewolf | 50 | Нет/Оружие | 100/0 | Когти Оружие | 40 80% | Воин |
| Wight | 50 | Нет/Оружие, Смерть | 105/0 | Касание/ Снятие уровня Смерть | 75 80% | Лучник |
| Wraith | 60 | Нет/Смерть | 75/0 | Касание Смерть | 60 80% | Лучник |
| Wyvern | 35 | Нет/Нет | 225/0 | Дыхание Смерть | 25 80% | Крупный маг |
| Zombie | 50 | Нет/Смерть | 170/0 | Меч Оружие | 50 80% | Воин |

Legions of the Damned

Каждый из героев Легионов Проклятых обладает способностью полета. Это позволяет легко и быстро пересекать реки и проходить леса. Что касается качества самих войск, то тут тоже придираться не к чему. У созданий Легионов достаточно большое количество жизней, да и наносят они приличный урон. С инициативой у них тоже все в порядке. Единственная очевидная проблема — нет обычных лучников, а есть только гаргулья, занимающая две клетки. Для лучника это многовато. Правда, у гаргульи очень крепкая броня, это позволяет ей почти не получать серьезного урона, да и атакует она больно. Вообще, особенность расы Проклятых — большое количество крупных существ, в том числе воинов в виде различного рода демонов. На создания поддержки и магов мест в армиях Легионов иногда просто не хватает. Хотя, с другой стороны, у вас и выбора-то такого не будет — брать в армию магов или помощников. Во время развития культистов у вас получатся либо те, либо другие. Так как создания поддержки у Легионов просто необходимы, то вам явно придется отказаться от магов. Самое смешное в том, что по-настоящему нужны все три создания поддержки (Doppelganger, Incubus, Hag), а в ваших армиях может быть только одно из них. Если поразмыслить, то иммунитет к Земле имеют меньшее количество существ, чем к Разуму, поэтому Incubus предпочтительнее Hag, да и атакует первый более метко. Правда, во многих ситуациях без Doppelganger тоже придется непросто... По-любому, вам придется отказаться от магов, что не есть хорошо во многих случаях. Единственный выход из ситуации — во главе армии поставить мага-героя.

Хитрости. Doppelganger может превращаться почти в любое существо, присутствующее на поле боя. Исключение составляют крупные создания, занимающие две клетки. Второе исключение — нельзя превращаться в Стражей, охраняющих главные цитадели каждой расы. Но никто не мешает создать во время битвы, к примеру, двух Uther (вдумайтесь, какие возможности открываются!) или двух главных героев. Если против вас выступает Имперский целитель, то появляется отличный шанс подлечить всю армию. В общем, возможностей применения этого юнита масса, достаточно иметь хорошее воображение.

Еще одно существо у Проклятых, Infernal Knight, отличается особым умением — за день самостоятельно но восстанавливать около половины утраченных жизней.

И наконец, самое мощное создание в игре и у Легионов, в частности, — это Tiamath. Рекомендую не только за мощную атаку всей армии врага, но и за способность снижать ответный урон вражеских прихвостней.

| Название | Им. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|---------------|-----|--------------------|-----------------|---|--------------------|---------------------|
| Abyssal Devil | 40 | Нет/Нет | 600/0 | Лезвие/ Окаменение Оружие/ Разум | 140 | Крупный воин |
| Anti-Paladin | 50 | Нет/Нет | 220/0 | Топор Оружие | 75 80% | Воин |
| Beast | 20 | Нет/Нет | 420/0 | Когти Оружие | 70 80% | Крупный маг |
| Berzerker | 50 | Нет/Нет | 170/0 | Секира Оружие | 50 80% | Воин |
| Cultist | 40 | Нет/Нет | 45/0 | Дождь Огонь | 15 80% | Маг |
| Demon | 35 | Нет/Нет | 270/0 | Удар Оружие | 80 80% | Крупный воин |
| Demon Lord | 40 | Нет/Нет | 470/0 | Секира Оружие | 140 80% | Крупный воин |
| Demonologist | 40 | Нет/Нет | 105/0 | Дождь Огонь | 45 80% | Маг |
| Devil | 35 | Нет/Нет | 170/0 | Удар Оружие | 50 80% | Крупный воин |
| Doppelganger | 80 | Нет/Нет | 120/0 | Превращение/ Удар Любой/ Оружие | Любой 30 80% | Любое |
| Fiend | 50 | Нет/Нет | 250/0 | Удар/Яд Оружие/ Смерть | 60 80%/ 40% | Крупный воин |
| Gargoyle | 60 | Разум/Яд | 90/40 | Камни Оружие | 40 80% | Крупный лучник |
| Hag | 20 | Нет/Нет | 115/0 | Превращение Разум | 0 80% | Поддержка (1) |

Disciples II: Dark Prophecy

| | | | | | | |
|-----------------|----|-----------|--------|---|------------|-------------------|
| Incubus | 20 | Нет/Нет | 135/0 | Окаменение Земля | 0 65% | Поддержка (6) |
| Infernal Knight | 50 | Нет/Нет | 270/0 | Меч Оружие | 100 80% | Воин |
| Marble Gargoyle | 60 | Разум/Яд | 150/60 | Камни Оружие | 65 80% | Крупный лучник |
| Modeus | 40 | Огонь/Нет | 170/0 | Шторм Огонь | 75 80% | Маг |
| Moloch | 35 | Нет/Нет | 370/0 | Когти Оружие | 110 80% | Крупный воин |
| Onyx Gargoyle | 60 | Разум/Яд | 170/65 | Камни Оружие | 85 80% | Крупный лучник |
| Overlord | 40 | Нет/Нет | 570/0 | Лезвие | 170 80% | Воин |
| Pandemoneus | 40 | Нет/Нет | 135/0 | Шторм Огонь | 60 80% | Маг |
| Possessed | 50 | Нет/Нет | 120/0 | Меч Оружие | 25 80% | Воин |
| Sorcerer | 40 | Нет/Нет | 75/0 | Дождь Огонь | 30 80% | Маг |
| Succubus | 20 | Нет/Нет | 145/0 | Превращение Разум | 0 40% | Поддержка (6) |
| Tiamath | 20 | Нет/Нет | 495/0 | Когти/Уменьшение урона Оружие/ Разум | 100 80% | Крупный маг |
| Witch | 20 | Нет/Нет | 75/0 | Превращение Разум | 0 80% | Поддержка (1) |

Боссы

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|--------------------------|-----|---|-----------------|----------------------------------|--------------------|---------------------|
| Asteroth | 50 | Нет/Огонь, Разум | 1020/0 | Меч (*2) Оружие | 150 80% | Воин |
| Bone Lord | 50 | Нет/Разум, Смерть | 400/0 | Вампир всем Оружие | 65 80% | Воин |
| Dark Elf Lyf | 60 | Нет/Разум, Вода | 250/0 | Вызов Жизнь | 0 100% | Поддержка |
| Demon Uther | 65 | Смерть, Вода, Воздух, Земля/Огонь, Разум | 1500/0 | Шторм /Паралич Огонь/Разум | 150 90% /60% | Маг |
| Drega Zul | 50 | Смерть/Нет | 200/0 | Клинок/Яд Оружие /Смерть | 65 80% /50% | Воин |
| Erhog the Dark | 40 | Огонь, Вода, Воздух, Земля/ Смерть | 95/0 | Вампир Смерть | 45 80% | Маг |
| Erhog the Necromancer | 50 | Огонь, Вода, Воздух, Земля/ Смерть | 300/0 | Вампир Смерть | 60 80% | Маг |
| Elf Queen | 60 | Нет/Разум | 800/30 | Дыхание Жизнь | 125 95% | Маг |
| Hubert de Layle | 60 | Нет/Нет | 200/30 | Палица Оружие | 75 90% | Воин |

| | | | | | | |
|--------------------------|----|---|--------|--|--------------------|-----------|
| Mage Hugin | 40 | Нет/Нет | 900/0 | Смерч Воздух | 70 80% | Маг |
| Manticore | 50 | Нет/Нет | 800/30 | Хвост/Яд Оружие /Смерть | 150 80% /90% | Воин |
| Master Occultist | 90 | Нет/Нет | 310/0 | Вызов Смерть | 0 100% | Поддержка |
| Nhiddog | 50 | Нет/Нет | 2000/0 | Укус (*2)/Яд Оружие/ Смерть | 150 90% /90% | Воин |
| Princess Yataa' Halli | 40 | Нет/Нет | 250/20 | Секира Оружие | 80 80% | Воин |
| Uther (Империя) | 50 | Огонь, Вода, Воздух, Земля/Нет | 300/0 | Меч/Паралич Оружие /Разум | 80 80% /60% | Воин |
| Uther (Злобный) | 60 | Огонь, Вода, Земля, Воздух, Смерть, Разум/ Нет | 300/0 | Огненный шор/Паралич Огонь/Разум | 100 90% /90% | Стрелок |

Нейтральные существа

Люди, эльфы и зеленокожие

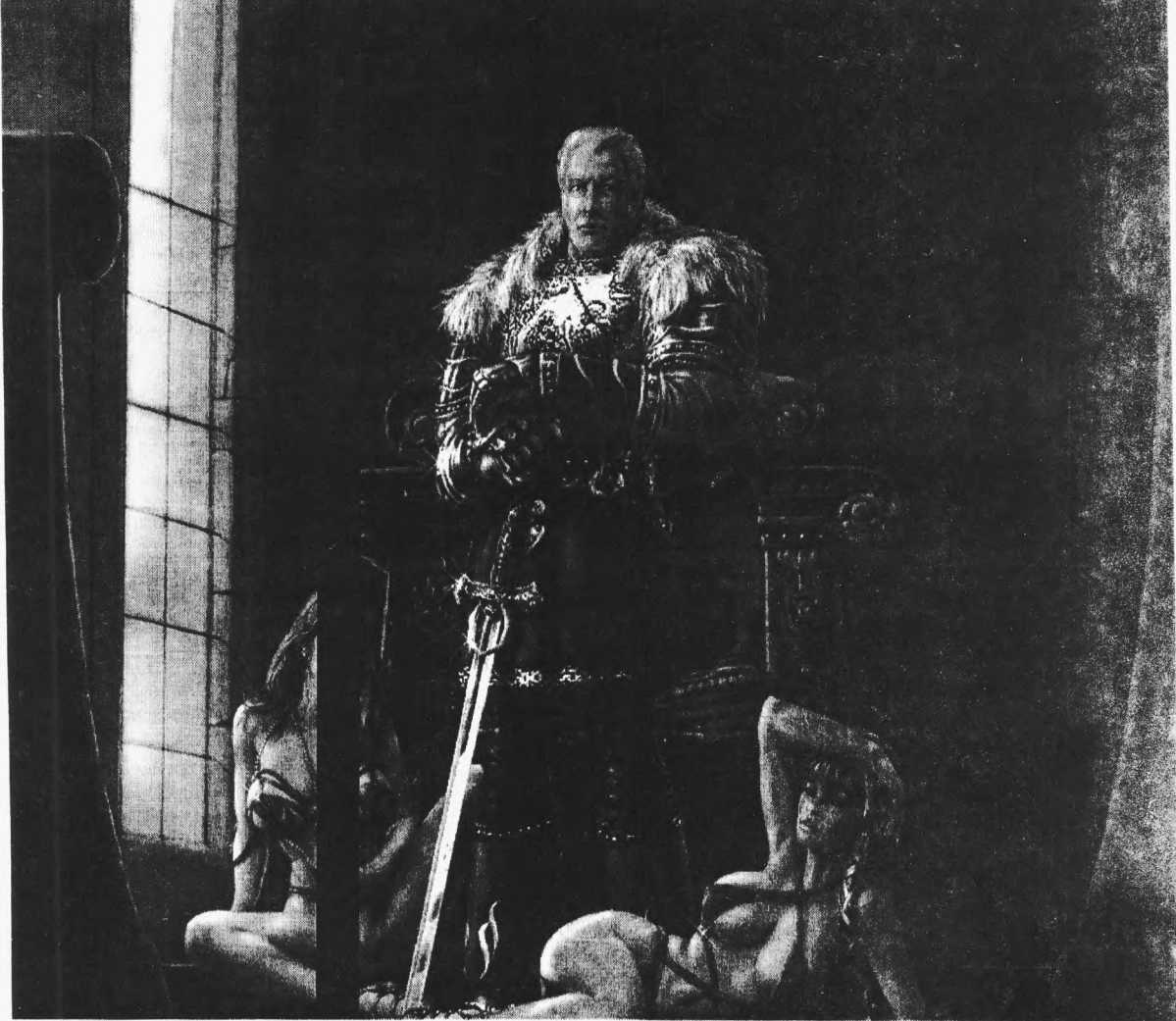
| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|----------------|-----|--------------------|-----------------|-------------------|-------------|---------------------|
| Man at Arms | 50 | Нет/Нет | 95/0 | Топор Оружие | 25 80% | Воин |
| Peasant | 30 | Нет/Нет | 40/0 | Вилы Оружие | 15 75% | Воин |
| Spearman | 50 | Нет/Нет | 140/0 | Копье Оружие | 50 80% | Воин |
| Centaur | 60 | Нет/Нет | 140/0 | Стрела Оружие | 40 80% | Лучник |
| Centaur Lancer | 55 | Нет/Нет | 165/0 | Копье Оружие | 65 80% | Воин |
| Elf Lord | 50 | Воздух/Нет | 195/0 | Молния Воздух | 50 80% | Маг |
| Elf Ranger | 65 | Нет/Нет | 65/0 | Стрела Оружие | 25 80% | Лучник |
| Forest Elf | 65 | Нет/Нет | 65/0 | Копье Оружие | 40 80% | Воин |
| Griffin | 50 | Нет/Нет | 200/0 | Когти Оружие | 95 80% | Воин |
| Oracle Elf | 10 | Воздух/Нет | 125/0 | Лечение Жизнь | +60 100% | Поддержка (6) |
| Skylord | 50 | Нет/Нет | 420/0 | Когти Оружие | 140 80% | Воин |
| Goblin | 30 | Нет/Нет | 50/0 | Копье Оружие | 15 80% | Воин |
| Goblin Archer | 50 | Нет/Нет | 40/0 | Стрела Оружие | 15 80% | Лучник |
| Ogre | 20 | Нет/Нет | 300/0 | Дубина Оружие | 130 80% | Крупный воин |
| Orc | 40 | Нет/Нет | 200/0 | Топор Оружие | 55 80% | Воин |
| Orc Champion | 40 | Нет/Нет | 220/20 | Кистень Оружие | 80 80% | Воин |
| Orc King | 55 | Нет/Нет | 295/30 | Секира Оружие | 115 80% | Воин |
| Troll | 40 | Нет/Нет | 350/0 | Кулак Оружие | 120 80% | Крупный воин |

Драконы

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|--------------|-----|--------------------|-----------------|-------------------|------------|---------------------|
| Black Dragon | 40 | Нет/Смерть | 800/0 | Дыхание Смерть | 125 75% | Маг |
| Blue Dragon | 40 | Нет/Вода | 700/0 | Дыхание Вода | 100 75% | Маг |
| Green Dragon | 40 | Нет/Огонь | 600/0 | Дыхание Огонь | 60 75% | Маг |
| Red Dragon | 40 | Нет/Огонь | 800/0 | Дыхание Огонь | 125 75% | Маг |
| White Dragon | 40 | Нет/Воздух | 700/0 | Дыхание Воздух | 100 75% | Маг |

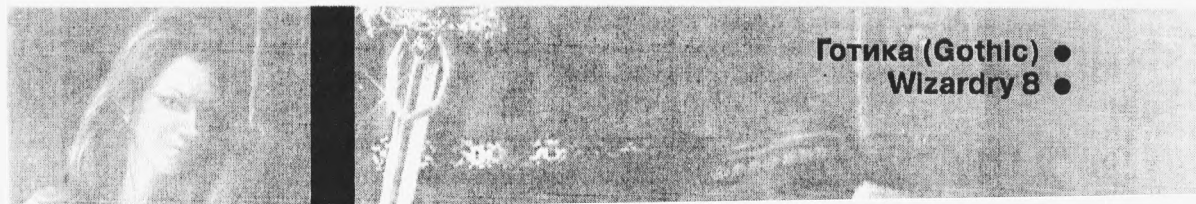
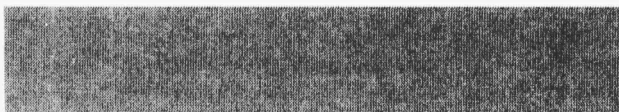
Остальные

| Название | Ин. | Вард/ Иммунитет | Жизнь/ Броня | Атака Тип | Урон % | Поведение (Цели) |
|------------------------|-----|--------------------|-----------------|--|--------------------|---------------------|
| Air Elemental | 40 | Нет/Воздух | 100/0 | Бросок Воздух | 30 80% | Воин |
| Lizard Man | 50 | Нет/Нет | 200/0 | Меч Оружие | 75 80% | Воин |
| Medusa | 20 | Нет/Нет | 115/0 | Окаменение Земля | 0 60% | Поддержка (6) |
| Kraken | 40 | Нет/Нет | 350/0 | Щупальце Оружие | 120 80% | Воин |
| Mermaid | 20 | Нет/Нет | 75/0 | Буря/Паралич Вода/Разум | 20 60% /50% | Поддержка /Маг |
| Merman | 50 | Нет/Нет | 140/0 | Трезубец Оружие | 40 80% | Воин |
| Sea Serpent | 70 | Нет/Нет | 400/0 | Укус Оружие | 125 80% | Воин |
| Barbarian Chieftain | 40 | Нет/Нет | 275/0 | Когти Оружие | 100 80% | Воин |
| Barbarian Warrior | 40 | Нет/Нет | 250/0 | Секира Оружие | 80 80% | Воин |
| Wolf | 50 | Нет/Нет | 180/0 | Укус Оружие | 55 80% | Воин |
| Brown Bear | 65 | Нет/Нет | 270/0 | Коготь Оружие | 60 80% | Крупный воин |
| Polar Bear | 70 | Вода/Нет | 300/0 | Коготь Оружие | 80 80% | Крупный воин |
| Thug | 65 | Нет/Нет | 65/0 | Кинжал Оружие | 25 80% | Воин |
| Master Thug | 75 | Нет/Нет | 110/0 | Меч/Яд Оружие /Смерть | 35 80% /80% | Воин |
| Primitive Giant | 30 | Нет/Нет | 310/0 | Палица Оружие | 100 80% | Крупный воин |
| Occultist | 40 | Нет/Нет | 75/0 | Вызов Смерть | 0 100% | Поддержка (1) |
| Ghouls | 50 | Нет/Смерть | 150/0 | Нож/Паралич Оружие /Разум | 35 75% /85% | Воин |
| Giant Black Spider | 35 | Нет/Нет | 370/0 | Жвалы/Яд Оружие /Смерть | 120 80% /90% | Крупный воин |
| Giant Spider | 35 | Нет/Нет | 420/0 | Жвалы /Паралич Оружие /Смерть | 130 80% /80% | Крупный воин |



РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
В ЖАНРЕ

RPG



Готика (Gothic) ●
Wizardry 8 ●

Готика (Gothic)

РУКОВОДСТВО

Общие рекомендации

Самое главное, пускай и самое банальное — сохраняйтесь почаще. **"Готика"** весьма капризна, на одном компьютере будет идти отлично, на другом страшно глючить и вылетать, но великий save/load победит все напасти. Так что сохраняйтесь почаще, в разные слоты и не пользуйтесь без крайней необходимости комбинацией **Alt+Tab**, которую **"Готика"** в принципе поддерживает, но... в общем, вы поняли. Кстати, создатели **"Готики"** очень рекомендуют 256 Мб оперативной памяти. Это я так, к слову.

Интерфейс и все, что с ним связано

Интерфейс **"Готики"** человека неподготовленного способен свести с ума. Хотя через какое-то время становится понятно, что, в принципе, он очень неплох и удобен, хотя и присутствуют отдельные недоработки. Начнем с главного: забудьте про привычное управление типа **"выбрал/кликнул"**. Все манипуляции с инвентарем и взаимодействие с окружающим миром выполняются только в комбинации с клавиатурой.

Для того чтобы выполнить какое-либо действие, необходимо выбрать (при этом на экране должно высветиться его название) объект (это может быть как предмет, так и персонаж), затем нажать левую кнопку мыши или клавишу **"действие"** (action). Далее нажимаем **"вперед"** (forward). Если это персонаж, значит, переходим в диалоговый режим. Фразы в диалоге выбираются клавишами **"вперед"** и **"назад"** (backwards). Выбор подтверждается левой кнопкой мыши. Правой клавишей мыши или клавишей **Esc** можно пропускать неинтересные фразы собеседника.

Экран торговли выглядит следующим образом: слева направо — колонка, в которой отображены вещи торговца, далее колонка, в которой отображается то, что вы собрались приобрести, в следующей колонке изображаются предметы, которыми вы будете расплачиваться, последняя — это ваш инвентарь. Для перемещения между этими колонками пользуйтесь клавишами **"шаг влево/вправо"** (strafe left/right) или **"поворот налево/направо"** (turn left/right). Чтобы купить или продать предмет, необходимо сначала его выбрать (он подсветится), затем нажать левую кнопку мыши или клавишу **"действие"**. После этого, в зависимости от того, в какую колонку его надо переместить, нажать клавишу направления движения.

Например, вы хотите купить у торговца какую-то вещь. Для этого, нажимая клавиши перемещения между колонками, выбираем колонку с вещами торговца. Затем с помощью клавиш **"вперед"** и **"назад"** выбираем нужный предмет. После этого зажимаем левую кнопку мыши или клавишу **"действие"** и, не отпуская ее, нажимаем клавишу **"шаг вправо"** или **"поворот направо"**. После этого предмет переместится во вторую колонку — к вещам, выбранным вами для покупки. Для того чтобы вернуть предмет в инвентарь торговца (убрать его из списка покупок), необходимо выбрать колонку с предметами на покупку. Затем выбрать из списка вещь, нажать левую кнопку мыши или клавишу **"действие"** и, не отпуская ее, нажать клавишу **"шаг влево"** или **"поворот налево"**.

| | |
|------------------|--|
| Жанр: | Action/RPG |
| Издатель: | Xicat Interactive/IC |
| Разработчик: | Piranha Bytes |
| Локализация: | Snowball |
| Похожесть: | Blade of Darkness, Crusaders of Might & Magic |
| Необходимо: | PII-400, 64Mb, Riva TNT 2 |
| Рекомендуется: | PIII-800, 256Mb, GeForce 2 |
| Мультиплеер: | Нет |
| Сколько CD: | Два |
| Рейтинг "Маниа": | ●●●●●●●●○ 8,5 |

Каждый предмет имеет показатель стоимости (Value), но у вас покупать предметы будут только в половину стоимости. Таким образом, перемещая предметы из инвентаря торговца в колонку для покупаемых вещей и из своего инвентаря в колонку для продаваемых вещей, вы добиваетесь того, чтобы общая стоимость предметов в этих колонках сравнялась или стоимость предметов в колонке для продаваемых вещей была больше. Как только добьетесь этого, нажимаете клавишу **Enter**, появится меню, в котором надо либо подтвердить предложение (Accept), либо отказаться (Refuse), либо вернуться (Back) и продолжить обмен.

Если предмет присутствует в некотором количестве, то для перемещения одной единицы используются клавиши *поворота налево/направо*, чтобы переместить десять единиц сразу, используются клавиши *шага влево/вправо*, если же хотите переместить сотню, то нажмите левую кнопку мыши или комбинацию клавиш *"действие" + "поворот налево/направо" + Shift*.

Любой предмет можно выкинуть из инвентаря, для этого его нужно выбрать и, зажав левую кнопку мыши или клавишу *"действие"*, нажать клавишу *"назад"*.

Чтобы надеть на персонажа кольца, амулеты, броню, необходимо вызвать инвентарь соответствующей клавишей. Затем переместиться в нужный раздел, выбрать предмет, зажать левую кнопку мыши или клавишу *"действие"* и нажать *"вперед"*. Фон предмета станет голубого цвета, это означает, что предмет используется. С оружием поступаем так же, с той лишь разницей, что, помимо голубого фона, в левом нижнем углу появится единица (если это оружие ближнего боя) или двойка (если это лук или арбалет). Теперь при нажатии клавиш **1** или **2** герой будет переходить в боевой режим и готовить соответствующее оружие к бою. При повторном нажатии этих клавиш или клавиши пробел происходит выход из боевого режима.

Заклинания в "Готике" также требуют предварительной подготовки. Заклинания могут быть заключены в рунах или свитках. Свитки при использовании тратятся, руны — нет. Свиткам и рунам необходимо назначить клавиши, подобно тому, как делалось для оружия. Под это отведены клавиши от четырех до нуля. Свиток или руна будут также подсвечиваться голубым фоном, а в левом нижнем углу загорится соответствующая цифра. Причем для клавиши **0** загорится число 10.

Для применения заклинания необходимо нажать назначенную клавишу. Герой перейдет в режим применения заклинания, затем, зажав левую кнопку мыши или клавишу *"действие"*, нажимаем *"вперед"*. Если это заклинание мгновенного действия, например огненный удар (Fire Bolt), то персонаж применит его сразу. **Внимание!** Замечен очень полезный баг: если в момент применения заклинания мгновенного действия нажимать *"вперед"* очень быстро, то на применение заклинания не тратится мана. Боец с минимумом маны может сколько угодно забрасывать противника огненными/ледяными ударами (Fire/Ice Bolt). Если же это заклинание, способное заряжаться, например огненный шторм (Fire Storm), то пока вы удерживаете клавишу *"вперед"*, будет увеличиваться мощность заклинания. Как только вы отпустите клавишу, наберете максимальный заряд или у вас кончится мана, заклинание применится на том уровне, которого оно успело достичь.

Для заклинаний телепортации/трансформации также необходимо какое-то время удерживать *"вперед"*. Чтобы после применения заклинаний трансформации в какого-нибудь зверя вернуть себе прежний облик, нужно нажать **Enter**.

Последнее примененное вами заклинание будет *"висеть"* на клавише **3**.

Для того чтобы взбираться на возвышенности и уступы, нужно подойти к ним поближе, зажать клавишу *"прыжок" (jump)*, затем нажать и удерживать клавишу *"вперед"*.



▲ Иногда кажется, что до барьера можно дотянуться рукой. Но это — иллюзия.

Если вдруг проснулась тяга к подводному спорту, то запомните, что нырять и передвигаться под водой придется, зажав правую клавишу мыши.

Несколько советов новичку

Итак, пара подсказок, которые способны сильно облегчить жизнь на самой ранней стадии игры.

1) Как заработать деньги. Самый легкий способ обеспечить себя стартовым капиталом следующий: подойдите ночью к кузне, которая находится недалеко от арены, и вскройте сундук (*подробнее о вскрытии смотрите в разделе "Умения"*) кузнеца Хуно (Huno), в нем хранятся 20 заготовок для мечей (Raw Steel). Днем возвращаетесь на место преступления и просите Хуно обучить вас своему ремеслу. Последовательность действий такова: раскаляете заготовку в пламени (Smith's Fire), затем обрабатываете ее на наковальне (Anvil), охлаждаете почти готовый меч в ведре с водой (Water Bucket) и, наконец, обтачиваете его на точильном камне (Grindstone). В итоге бесплатно получаем 20 мечей (Crude Sword), каждый стоимостью 100 единиц руды. Но это еще не все. **Внимание!** В "Готике" есть баг, пользуясь которым, можно дублировать предметы. Для этого просто нажимайте клавишу *"вперед"* очень быстро при проведении всего цикла выковывания меча. Обычно из 20 заготовок получается 30-35 мечей. Очень неплохо для начала игры. Если есть желание, можно покупать у Хуно заготовки и делать мечи, но вот только прибыль будет уже не та, ведь заготовка стоит 40 руды.

2) Как обзавестись приличным оружием. Входя в Старый Лагерь, обратите внимание на комнату стражи. Она справа, сразу за спиной стражника, стоящего рядом с колесом подъемника. Вскройте стоящий там сундук (у вас должна быть одна отмычка), и получите лук (Field Bow), который вам очень поможет в начале приключений. Что же касается оружия ближнего боя, то поначалу, видимо, лучшим выбором будет меч Digger's Discipline, который можно купить у торговца Фиска.

3) Как поддерживать здоровье. Самым тщательным образом собирайте все ягодки, цветочки и прочие растения, что попадаются на вашем пути. Иногда стоит поспать в своей (или даже чужой) хижине, чтобы сэкономить предметы, восстанавливающие здоровье. С поверженных хищников вы будете получать сырое мясо (Raw Meat), которое восстанавливает 10 единиц здоровья. Не ешьте его в таком виде! Мало того, что у вас прорежутся клыки и начнет расти хвост (шутка), так ведь его можно очень просто сделать намного более вкусным и питательным. По лагерю разбросано несколько сковородок (Pan), стоящих на огне; поджарьте на них мясо, и получившееся жаркое (Grilled Meat) восстановит уже 15 единиц здоровья.



▲ В затопленной башне Ксардаса нас ждут скелеты и зомби.

Умения

Все умения, доступные нам в "Готике", можно разбить на четыре группы. Для того чтобы узнать, кто из NPC может обучить соответствующему умению, смотрите таблицу *"Учителя"*. В некоторых умениях есть две степени мастерства, остальные вы просто знаете или нет.

1) Военские умения.

Одноручное и двуручное оружие. Наиболее простой путь пройти "Готику" — решать все проблемы с помощью хорошего меча. Поэтому рекомендую изучить по две степени мастерства в каждом умении. Тем более что в конце игры придется действовать магическим двуручным мечом. Хотите сэкономить скилл-поинты — откажитесь от второй степени мастерства в одноручном оружии. Ли в Новом Лагере все равно обучает владению двуручником всех желающих, независимо от их продвинутости в одноручнике.

Стрельба из лука и арбалета. Тут все просто — арбалет заметно лучше, но появляется поздно. Так что один уровень в луке, а потом арбалет до конца.

Кстати, не забывайте, что стрелы и арбалетные болты сразу убивают противника (речь только о людях), а вот мечи, топоры и прочее оружие ближнего боя лишь приводят его в бессознательное состояние. Полежав некоторое время, ваш оппонент встанет и, оставляя кровавые следы, поплетется прочь. Так что, если хотите прикончить врага раз и навсегда, то наведитесь на его распростертое тело и, зажав левую кнопку мыши или клавишу *“действие”*, нажмите клавишу *“вперед”*. Наш герой добьет противника самым зверским образом. Впрочем, враги с удовольствием проделывают с нами то же самое при каждом удобном случае.

2) Магия.

В принципе, можно завершить игру, используя магию по минимуму (только в свитках), но, пройдя хотя бы пару магических кругов, вы сильно облегчите себе жизнь. Тем более что стоит это не слишком дорого. 1-й круг — 10 очков, 2-й — 15. А вот дальше смотрите сами: конечно, получаем доступ к более крутым заклинаниям, но и цена соответствующая. 3-й круг — 20 очков, 4-й — 25, 5-й — 30, 6-й — 40. Посмотрите таблицу *“Магия”* и раздел *“Сила и магия”*, а потом примите собственное решение.

3) Воровские умения.

Воровство. На мой взгляд, абсолютно не нужное умение. Во-первых, не помню ни одного предмета, который можно было бы получить лишь путем кражи; во-вторых, для изучения *“воровства”* нужно сначала изучить *“подкрадывание”* — тоже не особо полезное умение.

Взлом замков. Это умение принесет чуть больше пользы. В нем одного уровня хватит с головой.

Для того чтобы вскрыть сундук, нужно обязательно иметь в инвентаре хотя бы одну отмычку. Итак, наводимся на сундук, затем, удерживая клавишу *“вперед”*, нажимаем *“влево”* (или *“вправо”*), не имеет значения будет это *“шаг влево”* или *“поворот влево”*. Если раздался щелчок и появилась надпись *“Sounds good”* — значит, угадали, теперь пытаемся угадать следующий оборот и так далее. В отдельных случаях может совсем не повезти — сломается отмычка. Для того чтобы свести этот шанс к минимуму, и нужно изучать умение *“взлом замков”*. Замки могут закрываться на семь оборотов, так что запоминайте или записывайте правильную последовательность. Если не жалко времени, можно пройти всю игру с одной отмычкой.

Имейте в виду, что некоторые двери можно открыть только ключами, так что не ломайте отмычки зря.

4) Специальные умения.

Акробатика. Довольно приятное умение, позволяющее быстро передвигаться по местности (особенно важно, когда нужно быстро смыться от какого-нибудь монстра) и допрыгнуть куда-нибудь, сэкономив время.

Подкрадывание. На редкость бестолковое умение. Идет как необходимое условие для изучения *“воровства”* — и только. Да еще и персонаж наш, передвигаясь на полусогнутых ногах, выглядит на редкость идиотски.

Все умения, дающие вам возможность получить какие-нибудь трофеи (шкура, клыки и т.д.), нужны лишь для зарабатывания денег. По-моему, тратить на них драгоценные скилл-поинты просто неразумно.

Ну и не забывайте повышать силу (Strength), ловкость (Dexterity) и ману (Mana) по мере необходимости. Ведь лучшее оружие и продвинутые заклинания требуют *“жертв”*.

Сила и магия

От того, к какому лагерю присоединится ваш герой, зависит, когда ему будет доступно продвижение в магии или воины. Об этом и пойдет речь в данном разделе.

Итак, начнем со Старого Лагеря. Вы можете выбрать, кем стать, после уничтожения майнкраулеров. Стражем вас сделает Торус (Thor) — глава стражей, магом — Корристо (Corristo), верховный маг огня. Выбор лучше сделать в пользу магии, так как у воина в будущем возникнут проблемы с получением хорошей брони (Heavy Guard's Armor). Проще говоря, к тому времени, как вы ее получите, у вас уже будет кое-что получше. Магии огня могут изучить 5 кругов магии. Шестому кругу обучит Ксардас.

В Новом Лагере дела обстоят таким образом, что магом воды вы сможете стать лишь после продвижения в наемники. Этим заведует Сатурас. В наемники нас примет Ли, после уничтожения майнкроулеров. Так что этот путь — выбор воина. Маги воды могут изучить 5 кругов магии. Шестому кругу обучит Ксардас.

В Лагере Сектантов нас сразу после вступления готовы обучить магии Спящего — но! Маги этого лагеря могут изучить лишь 4 круга магии. Обратитесь к баалу Кадару. Путь к званию темплара стандартен — уничтожьте майнкроулеров и обращайтесь к Кор Ангару.

Плоть и кровь

В этом разделе — пара слов о том, как сделать игру более “взрослой”. Сначала откройте любым текстовым редактором файл *Gothic.ini*, расположенный в папке *\Gothic\system*. Найдите в нем строку *bloodDetail=2* и измените ее на *bloodDetail=3*. Играть стало гораздо приятнее.

Теперь зайдите в папку *\Gothic\Data* и сотрите файл (или измените его расширение) *textures_bikini.VDF*. Сбегайте на второй этаж особняка Гомеса, в комнату девушки по имени Велая (Velaya). Да-да, та самая, что любила мыться в одежде. Чувствуете разницу?

Все, что осталось за кадром

Здесь, рассыпью, все то, чему я не нашел места в прочих разделах руководства и прохождения.

1) Если из-за глюков движка вы застряли в камне, двери или еще где, нажмите **Ctrl+Alt+F8** — должно помочь.

2) В каньоне, соседним с тем, где вы с Диего уничтожали тролля, чтобы добраться до фокуса, обитает банда разбойников. Причем один из них с именем — Квентин (Quentin). По интернету ходят слухи, что этот квест был вырезан из игры по “финансовым причинам”.

3) Трава, которую выращивают в Лагере Сектантов, дает следующие эффекты: Green Novice — +5 опыта; Northern Dark — +10 опыта; Dreamcall — +2 маны.

4) На протяжении всей игры вам будет жутко надоедать живущий в Старом Лагере придурок по имени Мад (Mud). Пройдя “Готику” несколько раз, я на 99% уверен, что от него не будет никакой пользы. Это просто прикол разработчиков, так что прибейте его по-тихому и живите спокойно.

5) Некоторые NPC до определенного этапа игры неуязвимы. Они просто еще не до конца “сыграли свою роль”. Вы сможете убить их попозже.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Прежде чем переходить к делу, позвольте изложить предысторию. Итак, некий могучий король одержал победу над всеми врагами своего королевства, кроме диких орков. Война с ними неожиданно затянулась, а для долгой войны нужна руда, из которой создается оружие. Для обеспечения потребностей государства в этом ценном продукте было принято простое и изящное решение: все подданные короля, совершившие любое преступление, отправлялись в рудники. И работали там на благо отечества до самой смерти. Чтобы решить проблему побега заключенных, король приказал своим лучшим магам создать вокруг рудников магический купол, сквозь который свободно проходили бы предметы, а вот человеку была открыта дорога лишь в одном направлении — внутрь. Маги что-то напутали и в итоге сами оказались за барьером. Заключенные же, быстро осознав все выгоды сложившегося положения, наладили с монархом взаимовыгодный обмен. За барьер отправлялось все необходимое для жизни, на волю поставлялось оговоренное количество руды.

За какое преступление отправляется в заключение наш герой, остается неизвестным. Церемония зачитывания приговора прервана, и вот мы уже летим вниз, сжимая в руке письмо к верховному магу огня от его братьев с воли. По прибытии на место получаем по физиономии от каких-то товарищей бандитского вида. Спасение приходит в лице немолодого воина, на вид вылитого испанца. Вот здесь, собственно, и начинается игра.

Глава первая

Добро пожаловать в колонию (Welcome to Colony)

Нашего спасителя зовут Диего (Diego), и от него можно узнать очень много полезной информации. Для того чтобы вытянуть из Диего все, что он знает, поговорите с ним два раза.

Положение дел таково: мир за барьером поделен на три лагеря. Самый большой и самый сильный — Старый Лагерь (Old Camp), когда-то он был единственным. Живущие в нем продолжают торговать с королем и не помышляют об уничтожении барьера. Заправляющие всеми делами рудные бароны (Ore Barons) поддерживают порядок в лагере, что делает его лучшим выбором для новичка. Именно в Старом Лагере живут маги огня, главному из которых адресовано пресловутое письмо. Кроме того, в Старом Лагере Диего далеко не последний человек.



▲ Каменный голем. Если позволите ему ударить себя, то...

В Новом Лагере (New Camp), по его словам, живут бандиты, которые не желают подчиняться закону. Там царит анархия и право силы. Обосновавшиеся в Новом Лагере отказываются торговать с королем, живущие там маги воды лелеют план освобождения при помощи волшебной руды.

О Лагере Сектантов (Sect Camp) Диего отзывается с презрением:

религиозные фанатики, лагерь которых расположен в середине болота, не добывают руду и все время посвящают молитвам своему богу — Спящему (The Sleeper). Они верят, что, проснувшись, Спящий освободит их.

Любой новичок должен рано или поздно примкнуть к одному из трех лагерей. Диего, естественно, ратует за Старый Лагерь, но выбор, как всегда, за вами. Предупредив насчет непроходимости барьера, Диего отправится в Старый Лагерь, а мы начнем осматривать местность. Слева, на разрушенной пристани, подберите бутылку пива и кусочек руды (ore nugget) — это местная валюта. Обыкновенные монеты не имеют за барьером никакой ценности, все покупается за руду. Если вокруг вашего героя вдруг начал виться синий дымок, бегите назад. Это значит, что вы подобралесь к барьеру, замешкаетесь — станете трупом.

Бегите вслед за Диего, поговорите с Орри (Orry), который охраняет ворота. От него мы узнаем об иерархии обитателей Старого Лагеря. На самой вершине пирамиды находятся рудные бароны (почти нефтяные олигархи), их охраняют стражи (Guards), чуть ниже расположились тени (Shadows) и, наконец, в самом низу — землекопы (Diggers), которые добывают руду и обеспечивают всех остальных.

По пути в лагерь убейте двух багмитов (Bugmeat), и разделайте тушки, мясо жуков нам еще пригодится. Подберите в заброшенной шахте кирку (Pickaxe), не пропустите сундуки и вообще



▲ ...отправитесь в свободный полет.

собирайте все, что только попадается под ноги. В начале игры каждая мелочь на счету. Поднимитесь наверх, перейдите по мосту. Здесь вас ждет первый ржавый меч (Rusty Sword) и первый достойный противник — крыса мерзкого вида (Molerat). Разделавшись с крысой, снова переходите мост и забирайтесь на самую вершину горы, перебираясь с одной площадки на другую. Перебейте всех монстров, стараясь выманивать их по одному. Будьте особенно осторожны с гоблином. Расправившись со всеми противниками, спускайтесь обратно и бегите по дороге вниз. По пути найдете старый меч (Old Sword), он наносит больше повреждений, но для его использования требуется больше силы, поэтому наш герой размахивает им не так активно. Какой экипировать — решайте сами.

У реки вам повстречаются два охотника из Нового Лагеря. Дракс (Drax) может обучить вас правильно разделять тушки монстров (*подробнее смотрите в таблице "Учителя"*). Второй охотник, Рэтфорд (Ratford), сообщит о торговце Мордраге (Mordrag), у которого можно приобрести все необходимое по самым низким ценам. Отсюда уже виден мост, за которым находится Старый Лагерь.

Старый Лагерь

Чтобы пройти в Старый Лагерь бесплатно, скажите стражам, что вас послал Диего, в противном случае с вас потребуют десять единиц руды. Если же вздумаете пошутить и скажете, что хотите захватить замок, на вас нападет один из стражей. Подойдите к Торусу (Thorug), он стоит у ворот замка. Пропустить вас он отказывается, в замок могут входить только люди Гомеса — могущественного рудного барона. Для того чтобы присоединиться к ним, требуется стать своим в Старом Лагере. Каким образом? Все вопросы к Диего. Итак, чтобы вступить в Старый Лагерь (*Admission to Old Camp*), нам нужно добиться благосклонности влиятельных людей. К ним принадлежат сам Диего, Торус... а вот остальных придется определить самостоятельно. Впрочем, мир не без добрых людей. Справа от замковых ворот, у самого рва, стоит домик Граво (Gravo) — бывшего шахтера, который подскажет, кто пользуется влиянием в Старом Лагере. Не так уж много — еще шесть человек: торговцы Декстер (Dexter) и Фиск (Fisk), Скатти (Scatty), который заведует боями на арене, лучший вор лагеря — Фингерс (Fingers), а также две "тени"

Вистлер (Whistler) и Слай (Sly). Каждому из них придется оказать услугу, тогда мы получим их поддержку.

Начнем с самого простого задания: Вистлер попросит выкупить меч у Фиска. Сам он не может сделать этого, в силу возникшего между ними недоразумения. Фиск находится в нескольких шагах от Вистлера, на рыночной площади. Выкупите меч за 110 единиц руды и возвращайтесь к нашему "работодателю". Не забудьте сообщить, что оружие стоило на 10 кусков руды больше, тогда Вистлер возместит вам разницу. Отдаем ему меч — и голос Вистлера у нас в кармане (+200 опыта).

Задание Фингерса тоже особой сложностью не отличается: обучитесь любому воровскому умению (можно это сделать у него же), и он проголосует за вас



▲ Ур-Шак — наш новый друг. Очень колоритный господин.

(+100). Лучше возьмите умение "взлом замков" (Pick Locks). Во-первых, Фингерс ему может обучить сразу (для умения "воровство" (Pickpocketing) придется предварительно изучить "подкрадывание" (Sneaking) у охотника по имени Кавалорн (Cavalorn), живущего между Старым и Новым Лагерями); во-вторых, "взлом замков", на мой взгляд, — самое полезное из воровских умений.

Задание Слая будет потруднее: один из его людей по имени Нек (Nek) пропал и многие считают, что он переметнулся в Новый Лагерь (*Vanished Guard*). Прежде чем отправляться на поиски, подойдите к местному повару — Снафу (Snaf). Он расскажет, что просил Нека добыть ему несколько адских грибов (Hell Mushrooms) для нового блюда. Теперь Снаф предлагает нам эту работу (*Snaf's Redpe*). Повару нужно пять адских грибов и три куска мяса митбагов. Жуков можно обнаружить в заброшенной хижине у

южных ворот. Чтобы найти грибы, придется выйти из лагеря через те же южные ворота. На полянах недалеко от лагеря их тьма-тьмущая. В маленькой пещерке напротив ворот лежит труп Нека. Обищите его и обязательно снимите с тела амулет (Nek's amulet). Возвращаемся к Снафу, отдаем продукты и получаем в награду три рагу из митбага (+100). Если есть желание, можете приходить к Снафу каждый день и получать по три рагу. Отдайте амулет Нека Слау и получите еще одного сторонника среди влиятельных людей (+250).

Задание Скатти заметно труднее прочих: вам нужно будет победить на арене одного из лучших бойцов всех трех лагерей. Поговорите с Кирго (Kirgo), в дружеской беседе он сообщит, что действительно впечатлить Скатти может победа над Каримом (Kharim) — лучшим воином Нового Лагеря. Сделать это невозможно без соответствующей подготовки, тренируйтесь владеть мечом — и вперед, на подвиги. Карим повержен (+200), Скатти впечатлен. Можно, кстати, вызвать и Кирго — дополнительные +150 опыта не помешают.

Чтобы получить голос Декстера, нужно добыть ему рецепт лечашего снадобья у алхимика из Лагеря Сектантов — Кор Каломы. Поторговавшись с Декстером, можно выпросить на дорожные расходы пятьдесят единиц руды. Украсть рецепт из сундука проще простого (+350).

У Торуса также есть для нас одно деликатное дельце. Некий Мордраг, торговец из Нового Лагеря, раздражает его до крайности, потому как осмеливается продавать жителям Старого Лагеря то, что у них же и было украдено. Сам Торус не может ничего подделать с Мордрагом так как тот, будучи послан магов, находится под их защитой. Зато нас глава замковой стражи просит позаботиться о том, чтобы Мордраг навсегда исчез из Старого Лагеря (*Thorus Quest*). Перед нами встает выбор: либо убить Мордрага (+300), либо попросить его показать дорогу в Новый Лагерь (+250). Воришка околачивается у южных ворот. Если решите, что лучше его прикончить, попросите Мордрага отвести вас в Новый Лагерь и убейте по пути. Но не думайте, что сделать это будет легко (особенно в начале игры).

Ну и наконец, задание Диего. Вам нужно пройти так называемый "тест на верность" (*Test of Faith*). Заключается он в следующем: надо сходить в Старую шахту (Old Mine), получить у Иана (Ian) список с необходимыми им вещами и принести его Диего (+750). Смысл проверки в том, что этот список почему-то очень интересует Новый Лагерь и если вы не соблазнитесь возможностью поискать там выгоду для себя с помощью этого листа, значит "тест на верность" пройден. Узнать расположение старой шахты можно из карты, которую даст картограф Грэхэм (Graham). Чтобы получить карту бесплатно, придется слегка "нажать" на Грэхэма.

Ну вот, теперь мы душой и телом принадлежим Старому Лагерю. Наконец-то мы можем войти в замок. Представ перед местным полубогом — Гомесом, сообщите ему, что вам довелось помотаться по всем лагерям и познакомиться со многими людьми. Когда Гомес захочет уточнить, с кем именно, нужно перечислить все персоны, доступные в диалоге, кроме И'Бериона (Y'Berion) (+1000). Рэйвен (Raven) примет вас в тени и выдаст вашу первую приличную броню. Учтите, что для вступления в любой лагерь герой должен достичь пятого уровня. Первое задание получим от него же. Хотя Старый Лагерь и поддерживает деловые отношения с Лагерем Сектантов, люди Гомеса с недоверием относятся к религиозным фанатикам. Поэтому будем шпионить, попытаемся узнать, что же планируют сектанты (*The Big Thing of the Brotherhood*).

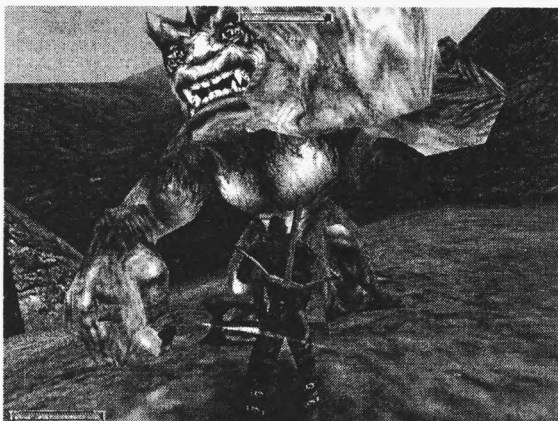
Прежде чем покинуть лагерь, отдадим письмо магам огня. На пороге гильдии стоит ученик Милтен (Milten), увидев письмо, он будет весьма удивлен (+200). Послание адресовано магу Ксардасу (Xardas), который уже несколько лет как обратился к темной магии. Полагающуюся за доставку письма награду можно выбрать у мага Торреза (Torrez), который весь день стоит около здания гильдии.



▲ Диего — наш ангел-спаситель на протяжении всей игры.

Если хотите подзаработать немного опыта, сделайте следующее: выйдя из лагеря через южные ворота, подойдите к горам и идите вдоль них направо до тех пор, пока не увидите своеобразную лестницу из уступов, по которой можно забраться довольно высоко. Тут в небольшой пещерке прячется Гилберт (Gilbert), парень, который не ладаил с людьми Гомеса. За его обнаружение получим +100 опыта.

Да, совсем забыл! Если вы отказались платить Бладвину (Bloodwyn) деньги за защиту, то скоро к вам обратится Грим. Он расскажет о том, что за городом у костра сидит парочка оборванцев, укравших медальон из последнего каравана, шедшего в лагерь. Грим предложит поучаствовать в экспедиции по возвращению этого медальона. Это — ловушка. Как только вы подойдете к костру, Грим передаст привет от Бладвина, и все трое нападут на вас. Еще немного опыта в нашей копилке.



▲ По-моему, этот тролль хочет меня убить.

Старая шахта (остальные задания)

Перед входом в шахту обычно стоит темплар Гор На Драк (Gor Na Drak) из лагеря сектантов. Он может бесплатно научить вас добывать челюсти майнкроулеров. Не пренебрегайте такой возможностью, это умение нам обязательно понадобится в будущем. Ему же может научить темплар, стоящий рядом с торговцем на первом уровне шахты, но уже за один скилл-поинт.

Спуститесь по лестнице на один уровень. Найдите шахтера по имени Алеф (Aleph). Этот находчивый товарищ работает лишь тогда, когда за ним наблюдает охрана, в остальное время он бездельничает. Можно заложить лентя охраннику Брэндик (Brandick), но только пользы от этого никакой. Брэндик терпеть не может стукачей, Алеф же после такого поступка откажется иметь с нами дело. Между тем этот парень — источник полезной (но не бесплатной) информации.

Спускаемся еще ниже. Шахтер Снайпс (Snipes) обещает 10 руды, если мы выманит охранника Аарона (Aaron) подальше от его сундука (*Aaron's Chest*). Скажите Аарону, что его звал Иан, зачем — неизвестно (+75). Охранник уйдет, Снайпс отдаст нам руду и тут же предложит купить ключ от сундука Аарона. Соглашаемся и очищаем сундук. Потом спускаемся еще ниже, находим Аарона, который весьма недоволен нашей шуткой. Предложите ему ключик от сундука. Получим руду и +75 опыта.

На том же уровне шахты расположен склад. Охраняет его не страдающий избытком интеллекта здоровяк по имени Улберт (Ulbert). Угостите парня выпивкой, и он расскажет о том, что пропал ключ от обычных ящиков, хранящихся на складе. Улберт подозревает, что тут не обошлось без Алефа (*Ulbert's Storeshed*). Выбираемся наверх и расспрашиваем Алефа. Не скупитесь, заплатите ему 50 руды, в этом случае помимо ключа получите кольцо, добавляющее 5 силы. Скажите Улберту, что все остальные охранники наслаждаются жареным мясом, и он оставит склад в ваше распоряжение. Забирайте все, что можно, и найдите Улберта (+75). Он даже не понял, что его провели. Навивный парень.

Спуститесь на самый нижний уровень шахты, где работают орки-рабы и сидят темплары. Видите два прохода, стены которых покрыты слизью майнкроулеров? В левом лежит неплохой лук (Bone Bow) и кольцо, добавляющее 5 ловкости (чтобы добыть его, придется лезть по лестницам). В правом — очень полезная (на раннем этапе игры) палица (Stone Crusher). Если не можете справиться с майнкроулерами, выманивайте их на темпларов.

Новый Лагерь

Новый Лагерь собрал всех тех, кто не желал работать на Гомеса и умирать за барьером. Свободолюбивые жители мечтают об освобождении, и у них уже есть план. Живущие здесь маги воды собираются взорвать барьер, используя магические свойства руды. Теперь вся руда, добытая местными

шахтерами (scrapers), складывается в огромный холм. Другая половина работяг (peasants) обеспечивает лагерю еду, вкалывает на рисовых полях под присмотром рисового лорда (Rice Lord) и его людей. Нас, впрочем, подобная карьера абсолютно не прельщает, гораздо приятнее будет присоединиться к разбойникам (godues), а потом замахнуться на вступление в наемники (mercenaries), которые охраняют магов воды.

Попасть в Новый Лагерь можно самому, а можно в компании с Мордрагом. Если планируете связать свою судьбу именно с Новым Лагерем, то второй вариант гораздо предпочтительнее. Поскольку перед входом Мордраг вручит вам свое кольцо, с помощью которого можно произвести гораздо большее впечатление на предводителя разбойников — Лэреса (Lares).

Итак, мы в Новом Лагере, взору открываются просторы рисовых полей, на которых работают крестьяне. Если не хотите таскать для них воду, избегайте Лефти (Lefty), одного из людей рисового лорда. Этот хитрый парень, заметив, что вы новичок, предложит поработать на благо общества. Согласитесь — поставите себя вровень с крестьянами, откажетесь — Лефти набросится на вас (**Water Carrier for Lefty**). Когда почувствуете себя достаточно подготовленным, смело подходите к Лефти и отвечайте решительным отказом на попытку заставить вас поработать. Чтобы до собеседника дошел смысл ваших слов, придется как следует набить ему морду (+80). Дождавшись, пока Лефти очухается, пообщайтесь с ним еще раз (+300).

Среди крестьян, работающих в поле, отыщите Горацио (Horatio). Он расскажет вам грустную историю своей жизни (**Horatio the Peasant**). Силы Горацио не занимать, но нас он учить не хочет. Найти правильную причину для обучения поможет Джеремайя (Jeremiah), старый крестьянин, который работает в баре на озере. Поговорите с ним и возвращайтесь к Горацио. Скажите, что хотите разобраться с бандой рисового лорда, и Горацио обучит вас нескольким приемам (+5 силы).

На дамбе, погруженный в раздумья, стоит Гомер (Homer), инженер, которого беспокоит луркер, грызущий основу дамбы (**Lurker at the Dam**). Убейте вредителя, который находится на другой стороне озера, на скале, и получите +300 опыта.

На побережье, рядом с бараками крестьян, расположился баал Каган (baal Kagan) — посланец Лагеря Сектантов, продающий траву обитателям Нового Лагеря. Каган не справляется со своими обязанностями, поскольку второй представитель Лагеря Сектантов — баал Исидро (baal Isidro) — целыми днями пьянствует в баре. У Кагана есть для вас задание: раздать десять пучков травы жителям Нового Лагеря (**Canvassing of Customers**). Проведите эту рекламную акцию, соблюдая простое правило — не больше одной единицы травы в одни руки, и Каган наградит вас (+200). Если в будущем вы собираетесь присоединиться к Лагерю Сектантов, просите, чтобы Каган замолвил за вас словечко. Он вручит вам пучок особенной травы (Prepared Dreamcall), которую нужно отдать баалу Тайону (baal Tyon) в Лагере Сектантов. Если же карьера последователя Спящего вас не прельщает, берите руду или свитки с заклинаниями (второе предпочтительнее).

У Нового Лагеря есть собственный источник руды — Свободная шахта (Free Mine). Чтобы добраться туда, поднимайтесь в гору справа от пещеры и дальше все время прямо. Один из наемников, охраняющих ее, попросит принести разную провизию (5 яблок, 2 бутылки рисового самогона, 5 бутылок пива, 3 куска хлеба, 2 куска сыра, 2 кисти винограда), обещая взамен какое-то супероружие (**Baloro's Weapon**). Если согласиться и принести Балоро еду, то вы получите +300 опыта, но оружия вам не достанется. Разве что снимете его с мертвого тела Балоро. Это, кстати, будет Stone Crusher.

Скажите шахтеру по имени Суини (Swiney), что вы хотите стать шахтером, и бесплатно получите паршивенькую броню — Digger's Dress.

Пора бы уже нанести визит вежливости Лэресу. Скажите его телохранителю Роско (Roscoe), что вас послал Мордраг. Покажите Лэресу кольцо Мордрага (+250). У предводителя банды есть для вас задание: по достоверным сведениям, у баала Исидро с собой травы на 400 кусков руды. Лэрес хочет, чтобы вы принесли ему всю эту руду (**The Weed Merchant**). Исидро пропивает свои запасы травы в баре на озере. Попасть в это заведение можно следующими способами: 1) заплатив за вход 100 руды; 2) нацепив Digger's Dress; 3) применив на вишибалу заклинание "Очарование" (Charm). Схема действий внутри бара такова: заводим разговор с нестойким последователем Спящего (зато законченным алкоголиком), делаем ему официальное коммерческое предложение — сдать нам всю траву на реализацию за 200 руды. Затуманенный алкоголем мозг Исидро не позволяет ему понять всю выгоду такой сделки, и неразумный баал отклоняет наше предложение. Придется грубо вернуть Исидро к реальности и рассказать ему, что Каган уже попросил о его замене. Перепуганный Исидро согласится на наше

предложение, и у нас в инвентаре окажется куча травы. Продайте половину травы обратно Исидро, а другую половину кому-нибудь из местных торговцев. Несите руду Лэресу (+500).

Пройдитесь по лагерю. Наемник Торлоф (Torlof) подскажет, что для вступления в Новый Лагерь желательно украсть что-нибудь ценное у Старого Лагеря. Лист требований из Старой шахты отлично подойдет. Принесите его Лэресу (+250), он вернет вам немного подправленный вариант. Сдайте фальшивку Диего (+750), вернитесь к Лэресу и сообщите ему об этом (+750). Оказывается, его люди уже успели разгромить караван и разграбить все припасы. Ваш скромный вклад в это мероприятие не будет забыт. Вы теперь полноправный разбойник, человек Нового Лагеря (*Admission to New Camp*). Получите от Лэреса броню и +1000 опыта. Свою долю награбленного можно взять у Горна (Gorn), наемника, живущего у самого входа в пещеру. Горн же расскажет, что можно поселиться в одной из ближайших хижин, если удастся “убедить” Шрайку (Shrike), разбойника, который ее недавно занял (*Shrike's Hut*). Убедить придется, как обычно, силовым способом (+200). Вернитесь к Горну и сообщите, что вы обзавелись жильем (+100).

Подойдите к Кроносу (Cronos), магу воды. Днем его всегда можно найти в центре пещеры, около горы руды. Кронос даст вам письмо к магам огня и амулет официального посла. Доставив послание, вернитесь к Кроносу, и он даст в награду +200 опыта и 200 руды. Кстати, добравшись до гильдии огня, не забудьте передать послание ее главе (+200).

Пришла пора вплотную заняться еще одним заданием Лэреса: выяснить, что затевается в Лагере Сектантов (*The Big Thing of the Brotherhood*). Если в прошлый раз Мордраг пробормотал что-то невнятное, типа “проблема решится сама собой”, то теперь, увидев вас в форме Нового Лагеря (+250), он даст ценные указания. Сектанты готовят некое “призывание”. Более подробные сведения можно получить от послушника Лестера. Плавно переходим ко второй главе.

Лагерь Сектантов

До этого поселения на болотах можно добраться самому либо в компании с баалом Парвезом (baal Parvez), которого можно встретить на рыночной площади Старого Лагеря. Во втором случае получите дополнительные +200 опыта, так что не пренебрегайте компанией.

У самого входа вам повстречаются послушник (Novice) Лестер (Lester) и гуру (Guru) баал Намиб (baal Namib). Не стоит тратить время на попытки пообщаться с Намибом, гуру разговаривают с необращенными лишь по собственному желанию. Лучше попросите Лестера отвести вас к алхимической лаборатории. Поднимитесь по лестнице и пообщайтесь с одним из самых влиятельных людей в Лагере Сектантов — алхимиком Кор Каломом (Cor Kalom). Алхимик весьма занят, но все же найдет время сообщить, что для вступления в Лагерь Сектантов нужно заручиться поддержкой четырех гуру (*Admission to Sect Camp*). Вскройте сундук и вытащите оттуда рецепты лечашего снадобы для Декстера. Кор Калом ничего не заметит — главное, чтобы в комнате не было его помощника Кейна (Caine).

Спуститесь вниз, возьмите у Фортуну (Fortuno) три пучка болотной травы и отыщите послушника Йору (Joru), он проповедует недалеко от входа в лагерь. Отдайте Йору траву (+50), и он подскажет, как воздействовать на баалов Намиба и Кадара (Cadar).

С Намибом поможет Лестер: попросите послушника показать вам дорогу куда-нибудь, а затем спросите у него, как разговорить его мастера. Благодаря хитрому плану Лестера баал Намиб поверит, что вам являлся Спящий, и проникнется к вам полным доверием (+250).

Произвести впечатление на Кадара будет не так просто. Упрямого гуру можно “пробить” магией Спящего, то есть применить на одного из его послушников заклинание “Сон” (Sleep) (+250). Но так как свитки с заклинаниями продает именно Кадар, то создается интересная ситуация. Из которой, однако, есть целых два выхода: во-первых, свиток может находиться у вас в инвентаре, если вы уже побывали в Новом Лагере, выполнили задание баала Кагана и в награду взяли свитки, среди которых есть и “Сон”; во-вторых, свиток с заветным заклинанием можно получить от баала Оруна (Orun). Как это сделать, читайте ниже.

Баал Орун присматривает за послушниками, перетирающими траву. Поговорите с одним из них, Горимом (Ghorim), — оказывается, бедняга работает уже двое суток без отдыха. А все потому, что его сменщик Харлок (Harlok) — известный лентяй, который постоянно “забывает” сменить Горима (*Ghorim's Replacement*). Придется напомнить Харлоку о его обязанностях. Лентяй разлежится рядом с Фортуну. Убедившись, что слова на него не действуют, доставьте оружие и вразумляйте ударами по башке. После

того как Харлок дойдет до нужной кондиции и рухнет вам под ноги, подождите, пока он поднимется, и поговорите с ним снова. Кажется, до него дошло, и он отправился менять Горима (+300).

Возвращайтесь к Оруну. Ему понравился ваш поступок (+100), и он дает нам новое задание: отправиться на болота, расположенные за лагерем, забрать у сборщиков дневной урожай травы и принести его Кор Калому. Первый сборщик по имени Балор (Balor) только рад, что ему не придется доставлять урожай самому, и отдает его без разговоров (+100). Можно выяснить у него имя торговца в Новом Лагере, который купит траву, если у вас вдруг появится желание кинуть гуру. Торговца зовут Сайфер (Cipher), он обычно обретается в баре у озера. Правда, за эти сведения придется отдать Балору 50 кусков руды, зато мы получим дополнительный опыт (+50). Второй сборщик — Виран (Viran) не захочет так просто отдавать траву и потребует уничтожить поблизости всех кровавых мух, которые мешают работе. За это благое дело мы получим вторую половину травы и +500 опыта. Несем собранное Кор Калому (+100). На Оруна наш поступок произвел самое благоприятное впечатление, в награду получим +250 опыта — за защиту сборщиков от мух, +200 — за доставку травы Кор Калому, и свиток с заклинанием "Сон". Кстати, после выполнения этого квеста можно каждый день собирать по сотне пучков травы с Балора и Вирана. Стоит упомянуть еще об одном месте на болотах. В хижине, возле которой постоянно куча болотных акул, живет Шрат (Shrat). Это парень, который разочаровался в образе жизни Лагеря Сектантов, он может стать вашим постоянным спутником в мире "Готики". Боец, правда, из него никудышный, но на что-нибудь Шрат сгодится.

Расположение трех гуру у нас в кармане, осталась самая малость. Наш четвертый "клиент" — баал Тондрал (Tondral), который обращается с пламенной речью к своим ученикам в дальнем конце лагеря. Этому достойному последователю Спящего требуется новый ученик (*New Souls for the Brotherhood*). Поискать его он советует в Старом Лагере. Прежде чем возвращаться, поговорите с человеком по имени Мелвин (Melvin), он среди тех, кто внимает речам Йору. Мелвин недавно перебрался в Лагерь Сектантов из Старого Лагеря, вполне доволен своим новым местом жительства и просит передать это своему приятелю Дасту (Dusty). Пригорюнившийся Даст сидит на лавочке у дома над рыночной площадью. Передайте ему приветик от Мелвина, и Даст будет счастлив пойти с вами к Тондралу. Охрану южных ворот придется подкупить: -100 руды, зато +250 опыта. Доставьте Дасту к Тондралу (+250); все, мы добились расположения четырех гуру, пора идти к Кор Калому.

Сообщите алхимику о своем успехе — получите робу послушника и +750 опыта. У Кор Калома уже есть для вас два новых задания. Первое — доставить траву Гомесу (*Taking Weeds to Gomez*), второе — уничтожить нескольких обитателей Нового Лагеря, которые начали выращивать траву, нарушив тем самым монополию Лагеря Сектантов (*The Weed Monopoly*).

Выполнить первое очень просто: бегите в Старый Лагерь, входите в замок, правая рука Гомеса — Рэйвен (Raven) отправит вас к Бартоло (Bartholo). Сдавайте траву и получите заслуженную награду — 500 руды и +200 опыта. Не забудьте передать послание магам огня (+200). Вернитесь к Кор Калому и получите еще +200 опыта. Второе задание: добираться до ворот Нового Лагеря, двигаясь влево, вдоль горы пока не наткнетесь на небольшую пещерку. Вышедший вам на встречу Джеко (Jacko) будет весьма агрессивен, но это ненадолго. Самый невыгодный вариант поведения — прикончить Джеко и двух его подручных. Много мороки, а в награду по +80 очков опыта за каждого. Второй вариант — припугнуть Джеко карательной командой из пяти темпларов (+500). И, наконец, наш выбор — продать Джеко информацию о том, что Кор Калом их скоро достанет. Награда. — 95 руды и +500 опыта. **Внимание!** Если убьете Джеко и его подручных, квест не выполнится, — это баг. Еще один баг: когда будете



▲ Телепортация в действии.

сообщать Кор Калому о двух выполненных заданиях, сначала говорите о втором. Если сначала скажете о доставке травы Гомесу, не сможете сдать второй квест.

Примерно в это время вас встретит Лестер и сообщит, что у первого человека в культе Спящего — И'Бериона (Y'Berion) — есть для вас задание. Так начнется вторая глава наших приключений.

Глава вторая

Гнездо майнкроулера (The Minecrawler's Nest)

Задание И'Бериона звучит следующим образом: для ритуала вызова Спящего требуется достать магический предмет — фокус (*Focus for the Gurus*). За ним уже был отправлен послушник по имени Нирас (Nyras), но от него нет никаких вестей. При помощи карты, которую нам вручит И'Берион, найти фокус очень просто. Вот только одна проблема: Нирас ни в какую не желает его отдавать. У послушника, видимо от усиленного курения травы, случилась мания величия. К нему явился Спящий и сказал, что Нирас будет его единственным слугой, а посему послушник хочет оставить фокус при себе. У нас как раз есть хорошее средство от такой болезни — острый меч. Впрочем, в Лагере Сектантов никого особенно не волнует судьба Нираса. Главное — фокус. За него мы получим +750 опыта и амулет от И'Бериона, +250 опыта и руду от Кор Калома.



▲ Телепортация в действии.

У главного алхимика есть новое задание. Снадобья, необходимые для вызова Спящего, требуют большого количества секрции майнкроулеров и несмотря на то, что команды темпларов постоянно охотятся на чудовищ, Кор Калом испытывает недостаток этой субстанции. Он предлагает вам выяснить, каким образом можно добыть больше секрции (*Secretion of the Minecrawlers*). Отправляемся в Старую шахту и находим Иана; босс шахты весьма удивлен просьбой “указать гнездо майнкроулеров”, но тем не менее помочь готов. Услуга за услугу — мы находим Иану шестеренку (gearwheel), с помощью которой можно починить машину, перерабатывающую руду, а он приказывает Ашгану (Ashgan) пропустить

нас в закрытую часть шахты, где мы найдем гнездо. Шестеренку можно снять со старой машины в одном из боковых отводов шахты на уровень ниже того, где стоит Иан. Получив деталь (+750), Иан дает пароль, который нужно сказать Ашгану. Однако этого для стража недостаточно, он просит привести несколько темпларов, которые будут сдерживать натиск чудовищ. Двоих воинов Спящего можно найти на этом же уровне, их имена — Гор На Кош (Gor Na Kosh) и Гор На Вид (Gor Na Vid), последнему придется отдать бутылочку, восстанавливающую здоровье. Еще один боец, Гор На Бар (Gor Na Bar), находится на уровень выше. За каждого из приведенных трех темпларов получим по +250 опыта.

Ашган наконец разрешил открыть решетку (+1500), и оттуда хлынули майнкроулеры. Предоставьте темпларам шанс проявить себя, на вашу долю еще хватит мерзких пауков внутри пещеры. Рано или поздно вы доберетесь до королевы майнкроулеров. Прикончив ее (+2000), соберите свежее отложенные яйца. Вот дела! Именно в них содержится огромное количество секрции. Челюсти майнкроулеров, которые раньше считались основным ее источником, просто отдыхают. Надо срочно сообщить Кор Калому, то-то старик обрадуется. Прежде чем покинуть Старую шахту, подойдите к Иану, он даст вам шесть бутылок крепкого пива в награду.

Наша добыча действительно обрадовала Кор Калома (+2500), и неприятный старикан предложил нам в качестве награды на выбор: руну с заклинанием “Свет” (Light), оружие (Stone Crusher), снадобье лечения (+5 к максимальному здоровью), снадобье маны (+5 к максимальной мане), руду (сто единиц). Лично я предпочел ману.

Но, вопреки всем нашим стараниям, пресловутый ритуал вызова пока еще не может состояться. Образовалась новая проблема: нерадивый послушник Талас (Talas) был ограблен черными гоблинами, и в руки этих мерзких созданий попал альманах, в котором объясняется, как правильно использовать магическую силу фокуса. Придется объяснить гоблину, что они были в корне неправы, и вернуть сектантам магическую книгу (**Almanac**). К пещере гоблинов вас отведет Талас; кстати, стоит потребовать с него руду за наши услуги. В пещеру Талас не пойдет — останется “прикрывать тылы”. Справиться с гоблинами нетрудно, главное, не бегите вперед слишком быстро, иначе на вас набросится сразу пара десятков этих мелких вертлявых монстриков. Альманах валяется в одной из пещер (за его прочтение получим +50), не представляю, правда, зачем он понадобился гоблинам. Несите книгу Кор Калому (+2500). Теперь, когда собрано все необходимое, ритуал, наконец, состоится. Приходите вечером на площадь перед замком и все увидите собственными глазами.

Ида, результаты ритуала трудно назвать впечатляющими: И’Берион почти мертв, Кор Калом в бешенстве, а физиономия орка в видении и вовсе приводит в замешательство. Переходим к третьей главе.

Глава третья

Артефакты древней силы (Artifacts of ancient power)

Кор Ангар (Cor Angar), глава темпларов, — похоже, единственный человек, не потерявший после ритуала способность рассуждать здраво, — предлагает отправиться на проверку старинного кладбища орков. Посланный туда отряд темпларов под руководством баала Лукора (baal Lukor) не подает никаких вестей. Кор Ангар просит нас выяснить, что с ними случилось (**Orc Cemetery**).

До моста в землю орков нас доведет Талас, а вот дальше придется топать в одиночку. Здесь вам впервые придется столкнуться с орками; будьте осторожны, не позволяйте им нападать парами или группами. Чтобы войти в пещеру, нужно повернуть колесо подъемника. В первом зале тщательно обыскивайте мумии в гробницах, в них попадаются отличные снадобья. Часть ниш загорожены решетками, открываются они переключателями, в нахождении которых неоценимую помощь окажет заклинание “Свет”. В одном из залов видим интересную картину: пятеро орков атакуют баала Лукора и вся эта компания нарезает круги с бешеной скоростью. Не лезьте на рожон, атакуйте орков сзади, пользуясь тем, что их внимание сосредоточено на слугителе Спящего. За спасение жизни Лукора получим +750 опыта и дальше будем изучать кладбище вместе. Из зала, в котором мы спасли баалу жизнь, выходят три прохода, начнем с правого.

В конце прохода две пещеры, одна перегорожена решеткой. Поднять ее можно, нажав переключатель, спрятавшийся на стене второй пещеры. На полу обнаружится обрывок пергамента. Вторая его часть лежит в зале, в конце среднего прохода. Сложив обрывки, Лукор заметит, что это напоминает ему орочье заклинание. По пути обратно баал поймет, что это заклинание “Телепортация”. Левый проход выведет вас в большой зал, где помимо обычных орков есть более грозный противник орк-воин. Лукор определит место, где нужно использовать свиток, и вас перебросит за стену. Поверните колесо подъемника и впустите Лукора. В одной из комнат на каменном постаменте лежат чьи-то останки и меч смерти (Sword of Death). При виде этой картины баал сойдет с ума (нестойкая психика у этих последователей Спящего) и с оружием набросится на своего спасителя. Придется Лукора ликвидировать (+500).

Вернитесь к Кор Анггару, сообщите ему положение вещей (+2000). Но главного темплара в данный момент более всего беспокоит состояние И’бериона. Духовный лидер сектантов очень плох. Чтобы его спасти, требуется пять самых сильных лечащих растений (healing herbs) (**Medicinal Herbs for Y’Berton**). Если у вас в инвентаре нет нужного количества растений, отправляйтесь на болота, туда, где работают сборщики травы. Возвращаемся с лекарством (+1500), но И’берион уже мертв. Кор Ангар сообщает, что перед смертью гуру пришел в себя и прошептал, что Спящий — это зло, а настоящий путь к свободе знают маги воды. Взмешенный этим, Кор Калом с несколькими сподвижниками покинул лагерь и отправился искать свой собственный путь к Спящему.

Кор Ангар не из тех, кто усомнится в словах своего лидера. Он отдает нам ключ от сундука Кор Калома, в котором лежат фокус и альманах, и просит нас помочь магам воды в осуществлении их планов освобождения (**Escape Plans of the New Camp**). Кроме того, наш инвентарь пополнит руна мгновенной телепортации в Лагерь Сектантов, что, как вы понимаете, в будущем позволит сэкономить уйму времени.

Итак, отправляемся в Новый Лагерь. На входе нас встретит Горн, который уже слышит о наших подвигах. По его мнению, нам прямая дорога к Сатурасу (Saturas) — верховному магу воды. Но для этого нужно получить разрешение на разговор у нашего знакомого Кроноса. Наемник Джарвис доложит, что глава наемников — Ли (Lee) — теперь наверняка будет не против нашего вступления в гильдию. Так что если вы играете за Новый Лагерь, то вперед. Ли поздравит со вступлением и вручит фирменную броню.

Не забудьте сбежать к Мордрагу и рассказать ему обо всех ваших деяниях для сектантов. Его это повеселит, а мы получим заслуженные +500 опыта.

Находим Кроноса; кажется, его действительно впечатлил наш рассказ, особенно новость о том, что Спящий — демон (+250). Нам дано разрешение на разговор с Сатурасом и выдан пароль: "TETRIAN-DOCH". Скажите его охране у входа в комнаты магов и получите еще +250 опыта. Сатурас тоже не остался равнодушным к нашему повествованию. Кроме того, верховный маг воды был весьма доволен тем, что мы принесли ему альманах (+500) и фокус (+800). Однако для проведения в жизнь планов Сатураса и компании нужно собрать все пять магических фокусов, использовавшихся в свое время для создания барьера. Вы, кажется, уже догадываетесь, кому поручат эту почетную миссию (**Search for the Focus Stones**)? Для ее успешного выполнения Сатурас выдает карту с указанием мест расположения фокусов и свиток телепортации в его покои.

Начнем, пожалуй, с самого ближнего к Новому Лагерю фокуса. На его местоположение указывает нижний левый луч звезды (**Focus under Ring of Stones**). Прибыв на место, неожиданно обнаружим там Милтена, который разыскивает орочий амулет, но не может один справиться с нежитью, охраняющей артефакты. Поможем друг другу. Смело входите в склеп, подождите, пока скелеты всей толпой лопанутся за вами, и не менее смело убегайте назад. Тупые монстры накиннутся на Милтена, которому это все как комариные укусы, а мы перебьем их, заходя сзади и сбоку. Оставшегося в одиночестве хранителя сокровища (guardian) уничтожьте при помощи свитка Милтена "Смерть нежити" (Death to the undead) (+1500). Милтен получил амулет, мы — фокус, все довольны.

Следующий фокус нам поможет получить Диего. На этот артефакт указывает левый луч звезды. (**Focus in the Troll Canyon**). Диего встретит нас на входе в этот самый каньон и предупредит, что впереди нас ждет тролль. Настоящая громадина, которой не страшны самые лучшие стрелы и самое убойное оружие. Тем не менее Диего готов отвлечь его внимание, предоставляя нам возможность найти выход из этой ситуации. На помощь придет валяющийся на земле свиток с заклинанием "Уменьшить монстра" (Shrink monster). Используйте его на тролля, и страшное чудовище превратится в небольшого монстрика, который уничтожается одним ударом (+2000). Всемогущий Диего также починит сломанный подъемный механизм. Осталось порубить гарпий в пещере — и фокус наш.

На пути к фокусу, указанному верхним лучом звезды, нас встретит Горн (**Focus in the Monastery Ruins**). Его огромный топор нам очень пригодится. Кроме того, Горн приведет нас к складу, укрытому в горных пещерах. Там в сундуке мы найдем ключ, без которого фокуса нам не выдать как своих ушей, и свиток с заклинанием "Превращение в митбага" (Transform to MeatBug). Следуя за Горном, по стволу упавшего дерева перебираемся через пропасть и выходим к стенам заброшенного монастыря. Решетка, однако же, закрыта на совесть. Но тут отличную идею подает наш приятель. Он говорит, что, похоже, внутрь могут проникнуть одни жуки. Отлично! Используя свиток, превращаемся в митбага. Проползаем сквозь прутья решетки или под стеной справа и возвращаем себе человеческий облик (нажав Enter). Поднимаем решетку — и в атаку. Слева проход, прорубленный в скале, выводит нас к пьедесталу, но тот пуст. Идем до конца по тоннелю, уходящему вниз. Здесь стоит сундук, в котором еще один такой желанный фокус. По возвращении во двор нас ждет приятный сюрприз — молодой тролль (Juvenile troll). За уничтожение молодняка полагается +1000 опыта.

Последний фокус — нижний левый луч звезды (**Focus in the Mountain Fort**). Здесь команда поддержки будет состоять из Лестера. Изрубая гарпий, внимательно обыщите первый этаж. В одном из сундуков обнаружится нужный нам ключ. Дерните рычаг на стене, откроется потайная комната. Перебьете скелетов, и несколько бутылочек, восстанавливающих ману и здоровье, — ваши. На втором этаже откройте ключом сундук, отдайте Лестеру документ, который он искал, а сами прыгивайте вниз к последнему фокусу (если владеете умением "акробатика") или захватите его при помощи "Телекинезиса". Третий и четвертый этажи можно обойти ради получения дополнительного опыта и вещей. Хотя ничего выдающегося там нет.

Телепортируемся к Сатурасу, его радости просто нет предела. За три фокуса мы получаем по +3500 опыта, а за последний и вовсе +4000, кроме того, Кронос награждает нас 1000 руды, а специалист по

зельям Риордиан (Riordian) выдает 20 различных бутылочек, среди которых будет несколько повышающих характеристики.

Сатурас просит нас о еще одной услуге... Впрочем третья глава подошла к концу.

Глава четвертая

Ксардас (Xardas)

Итак, у Сатураса есть все необходимое для того, чтобы взорвать накопленную руду и уничтожить барьер. Осталось последнее препятствие: сил шести магов воды недостаточно для такого глобального мероприятия, так что придется просить помощи у коллег, изучающих противоположную стихию. Нам поручается труднейшее задание: отправиться к магам огня и убедить их помочь в разрушении преграды, стоящей между колонией и остальным миром (*Aid of the Magicians of Fire*). Учитывая, что жизнь магов за барьером трудно охарактеризовать иначе как "отличная", задача перед нами стоит и в самом деле непростая.

Напротив южных ворот Старого Лагерь нас встретит Диего. Его рассказ кажется невероятным, но жизнь часто преподносит еще и не такие сюрпризы. Шахтеры, работавшие в Старой шахте, случайно наткнулись на подземный источник; вода, хлынувшая в забой, смыла опоры, и своды шахты обрушились, похоронив под завалами всех, кто не успел выбраться наружу. Не секрет, что власть Гомеса держалась, образно говоря, на руде. Лишенный источника прибыли, правитель Старого Лагерь задумал дерзкое преступление: вероломно напасть на Свободную шахту, принадлежащую Новому Лагерю, перебить всех, кто там находится, и таким образом лишить жителей Нового Лагерь источника необходимого минерала. Маги огня выступили против этого отвратительного замысла и были убиты людьми Гомеса. Ворота в Старый Лагерь закрыты, и пробраться внутрь просто невозможно. Все, кому поведение Гомеса пришлось не по нутру, покинули лагерь: наш знакомый Милтен предупреждает путников у северных (главных) ворот Старого Лагерь, один из лучших стражей — Скорпио (Scorio), обучающий всех желающих обращаться с арбалетом, — перебрался в хижину своего приятеля Кавалорна. Пристанище Кавалорна расположено между Старым и Новым Лагерями.



▲ Лагерь орков. Дети гор танцуют и веселятся.

В такое время друзья должны держаться вместе, поэтому Диего просит нас передать Горну и Лестеру просьбу о встрече в условленном месте (*The Meeting*). Горн находится в кабинете Сатураса, в Новом Лагере, телепортироваться туда можно в один момент. Передайте ему просьбу Диего (+1000), и Горн отправится защищать проход к Свободной шахте. Лестер, как вы помните, остался в горном форте изучать старинные манускрипты. Придется проделать неблизкий путь, чтобы поставить его в известность о готовящейся встрече (+1000). И стоило так стараться? Лестер изъясняется загадками и вообще не проявляет заинтересованности по поводу готовящегося события. Впрочем, это уже не наше дело.

Если до сих событий вы с гордостью носили красные цвета Старого Лагерь, то после того как вы подойдете к воротам (каким именно, не имеет значения) вашего бывшего дома, вас обвинят в предательстве (*Banishment from the Old Camp*). Изгонять из Старого Лагерь вас будут с применением самого разнообразного оружия, так что готовьтесь дать достойный отпор. Кстати, стражами, охраняющими южные ворота, руководит Бладвин (Bloodwyn), а у северных ворот распоряжается Флетчер (Fletcher). Думаю, вы с большим удовольствием всадите пару стрел в своих "хороших" знакомых. Можете спокойно присоединяться к Новому Лагерю — это и будет выполнением вышеуказанного квеста.

Пришло время "обрадовать" Сатураса — сообщить ему, что маги огня были подло убиты (+1000). Теперь у верховного мага воды есть только одна надежда — Ксардас (*Xardas the Necromancer*). Этот маг был самым могущественным среди создателей барьера, он контролировал и направлял действия своих собратьев. Если вы доставили по назначению письмо с воли, то уже знаете, что Ксардас обратился к некромантии и покинул своих коллег. Его башня стоит посреди орочьих земель, и, по словам Сатураса, ни один их посланник не возвратился оттуда. Подходы к обителю Ксардаса защищают ужасные магические создания, убивающие всякого, кто будет настолько глуп, что приблизится к жилищу могущественного некроманта. Единственный совет, который может нам дать Сатурас, — изучить книги, хранящиеся в библиотеке магов воды. Советую вам обратить особое внимание на тома под названием Arcanum Golum I и II. Смело проникаем в земли орков, возможно, придется перебить охрану — стражей из Старого Лагеря, но это ерунда. Башня Ксардаса хорошо видна издалека, но вот незадача — в узком горном каньоне нас ждут три голема, защищающие покой Ксардаса. Первым будет каменный (Stone Golem), на первый взгляд он кажется неуязвимым, но это



▲ Орочьи шаманы проводят обряд. За спиной героя — Улу-Мулу.

только для тех, кто не удосужился прочесть книги. Каменный голем отлично разбивается молотом, главное — бейте не переставая, тогда вы будете сбивать ему удар. Подберите сердце каменного голема. Следующий на очереди — ледяной голем (Ice Golem). Несколько огненных заклинаний — и еще одно сердце у нас в инвентаре. Последнее препятствие — огненный голем (Fire Golem). Для него худший враг — водяные заклинания (Ice Bolt и т.п.). Теперь у нас есть все три големовских сердца, входим в башню. На первом этаже нас встретит огненный демон (Fire Demon), его задача — следить, чтобы попасть к некроманту могли только достойные кандидаты. Свою профпригодность можно доказать, отдав сердца поверженных големов (+2000 за три сердца). Взамен получим руну телепортации к некроманту, с помощью которой можно попасть в рабочий кабинет Ксардаса великого и ужасного.

Великий маг сразу определит свое отношение к идее Сатураса. "Забудь о горе руды и займись Спящим," — сказал Ксардас. Он хорошо знает историю культа Спящего. Все это началось давным-давно, когда шаманы одного из орочьих племен вызвали демона, чтобы завоевать вражеское племя. Некромант даст новое задание: найти орочьего шамана, изгнанного своими соплеменниками, и получить от него все сведения о Спящем (*The Banished Orc Shaman*). По словам Ксардаса, ключ к уничтожению барьера скрыт где-то в орочьем подземном храме Спящего. Шамана можно найти в развалинах старого орочьего храма, на горе к востоку от башни Ксардаса. Кстати, чтобы выбраться из башни Ксардаса, придется прыгать вниз с довольно большой высоты; по крайней мере, я другого пути не нашел. Выбравшись из башни, бежим налево по горной дороге, справа будет водоем (обратите внимание на затопленную башню, она нам еще понадобится), и по тропинке, огибающей гору, поднимаемся до самой вершины. Мы на месте.

На наших глазах разворачивается жаркая схватка, искомого шамана атакуют несколько орков-воинов. Поможет священнослужителю, и благодарный шаман по имени Ур-Шак (Ur-Shak) станет нашим другом. Продолжение истории Спящего (Крушак — по-орочьи): вызванный Демон вышел из-под контроля, вырвал сердца у шаманов и проклял всех, кто строил его храм. Все они теперь стражи в храме Спящего. Орки стали поклоняться демону и приносить ему жертвы. Ур-Шак был изгнан за то, что выступил против жертвоприношений. Орки надежно закрыли вход в храм; чтобы пробраться туда, не сражаясь с целым орочьим поселением, нужно найти Улу-Мулу (Ulu-Mulu) — старинное оружие. Несущего Улу-Мулу не атакуют орки, поэтому оно нам просто необходимо. Для нас его может сделать товарищ Ур-Шака, орк-раб в Свободной шахте, откуда много лет назад бежал и наш новый друг (+1000) (*Search for Ulu-Mulu*).

Ур-Шак дополнит нашу карту, нанеся на нее ороочи земли. Отыщите переключатель на одной из разрушенных стен, нажмите его — провалится пол, и вы попадете в подземелье, в котором можно заработать лишнюю тысячу очков опыта за каменного голема. Чтобы выбраться наверх, нужно будет опустить колонны переключателями и забравшись на них (на колонны то есть).

Вооруженные знанием, возвращаемся к Ксардасу (+1000) и получаем новое распоряжение: любым способом найти путь в подземный храм Спящего (*Way into the Sleeper's Temple*). Это значит — придется идти в Свободную шахту. Чтобы не бежать на своих двоих, телепортируемся к магам воды. В кабинете Сатураса находится Риордиан, который теперь будет нас бесплатно лечить. Он же передает просьбу Горна о встрече. Наемник ждет нас на пути к шахте. Кстати, после неизбежного разговора с Сатурасом квест (*Kardas the Necromancer*) попадет в невыполненные.

Горн посвящает нас в детали плана, придуманного Ли. Требуется неожиданно контратаковать захваченную шахту. Эта почетная миссия возложена на нас и Горна. Ну что же, мы рвемся в бой, получаем +1000 опыта и ключ от Свободной шахты, начинаем двигаться к месту назначения, и тут Горн вспоминает, что нас хотел видеть Вульф (Wolf). Вернитесь и поговорите с ним. Вульф хочет создать новую броню, для этого ему нужны пластины панцирей майнкроулеров, обитающих в Свободной шахте (*Minecrawler's Plate Armor*). Вульф быстренько обучит нас, как избавлять дохлых майнкроулеров от их "брони".

Обыщите тела, усеивающие окрестности шахты, найдете много лечащих снадобий, а на трупе Окила (Okyl) — секиру Warrior's Voice. У ворот Свободной шахты нас поджидает еще один старый знакомый — Джекал (Jackal) с несколькими стражами. За уничтожение Джекала получим +500 опыта и отличный арбалет — Heavy Crossbow. Ключом откройте дверь домика рядом со входом и поверните колесо подъемника. Внутри против нас объединенными силами выступают стражи и майнкроулеры. Впрочем, к этому времени вы уже должны справиться с ними без проблем, даже без помощи Горна. Ему можно сказать "держи позицию", и наемник останется у входа. Уничтожая майнкроулеров, не забывайте собирать пластины их панцирей (необходимо набрать 15 штук).

В глубине шахты на небольшом помосте сидит друг Ур-Шака — Таррок (Tarrok) (+2000). Орка укусил майнкроулер, и он медленно умирает от яда. Чтобы потенциальный создатель Улу-Мулу не помер у нас на руках, нужно отыскать противоядие — бутылочку Orc Medicine. Таррок потерял ее, спасаясь от чудовищ. Противоядие надежно запрятано во впадине скалы, ориентиром в поисках послужат стены, покрытые бело-зеленой слизью майнкроулеров. Отдаем Тарроку лекарство (+2000), спасенный орк готов сделать Улу-Мулу, но до этого нам придется кое-что подсобрать на просторах забарьерного мира.

Если быть точным, то требуются: клык тролля, рог теневого зверя (shadowbeast), язык огненной ящерицы (fire lizard), зубы болотной акулы (swampshark).

Начнем по порядку. Тролля найдете недалеко от Старой шахты, выходите из деревянных ворот и направо. Громадину-тролля трудно пропустить, убивать его нужно так же, как каменного голема, — атакуйте не переставая. Награда — +2000 опыта и парочка клыков. Теневого зверя можно отыскать в лесу между Старым Лагерем и Лагерем Сектантов. Там всегда пасется парочка зверюг. Огненные ящерицы бродят по песчаному пляжу, недалеко от обломков корабля; кроме того, несколько штук есть недалеко от башни Ксардаса, от входа направо по тропинке. Будьте осторожны: огненное дыхание убивает мгновенно. Болотных акул просто немеряно на болотах, за Лагерем Сектантов. Собрав все ингредиенты, возвращайтесь к Тарроку, он соберет Улу-Мулу (+10000). Выходим из шахты — и попадаем прямоком в пятую главу.



▲ Вглядитесь в это честное лицо. Когда-нибудь Сатурас примет вас в маги воды.

Глава пятая

Хранители портала (Guardians of the portal)

Отнесите собранные пластины панцирей майнкроулеров Вульффу (+2000). Он предложит через некоторое время зайти за броней. Займитесь чем-нибудь полезным, а потом вернитесь к Вульффу (иногда достаточно просто выйти из диалога и снова начать разговор). Очень неплохая штука получилась — Crawler Plate Armor (характеристики см. в соответствующей таблице). В Новом Лагере у нас осталось еще одно дело: зайдем к Ли, он наградит нас за удачную атаку на шахту — +500 опыта и руна "Шторм огня" (Storm of Fire).

Сверясь с картой, дополненной Ур-Шаком, идем к поселению орков. Перед мостом, ведущим туда, стоит сам "картограф". Ур-Шак пришел, чтобы объяснить, как можно проникнуть в храм Спящего. Есть два способа: использовать свиток телепортации, которым пользуются ороочи шаманы, или применить специальную статуэтку, которой поклоняются орки. Берите в руки Улу-Мулу и смело топайте сквозь толпы орков к храму. На круглой площадке перед самым входом стоит высокий пьедестал, на котором покоится та самая статуэтка. Несколько шаманов как раз проводят ритуал поклонения, придется им помешать. Перебейте всех, кто находится в поле зрения, а может, и вообще всех орков (опыт лишним не бывает).



▲ Гомес. Рудный барон.

Обыщите сундуки в пещерах шаманов, в одном из них находится свиток телепортации (Orc Teleportation Spell). Доставайте телекинезисом статуэтку, отпирайте ею решетку. Мы в храме Спящего.

Переходим пропасть по сломанной колонне. В следующем зале нас будет ждать толпа скелетов и скелет-маг (skeleton-mage), который их постоянно вызывает. Учтите, пока не завалите мага, количество скелетов будет только расти (правда, рано или поздно он перестанет их вызывать, так что если нужен дополнительный опыт, не убивайте его сразу). Слева, на арке, есть небольшой переключатель (switch), нажимаем его — поднимается решетка. Стоит сделать пару шагов вперед, как решетка опускается, и

на нас бросаются два скелета, до того запертые в камерах. Разобравшись с нежитью, нажмите переключатели в обеих камерах; решетка впереди поднимется, и мы попадем в зал с тремя столбами в полу. Их нужно повернуть в следующем порядке: средний, левый, правый. После этого нам продемонстрируют несколько открывшихся проходов. Вообще, следите за тем, что вам показывают, очень внимательно, так как храм Спящего — весьма запутанная локация. Входим в следующий большой зал, нажимаем переключатель слева в стене, проходим дальше и поворачиваем столб слева (правый столб — ловушка, если повернете его, начнет опускаться потолок). Колонны выстроились так, что по ним стало возможно пройти дальше. Но не торопитесь, пройдите еще дальше прямо, здесь нас ждет первый из пяти шаманов, вызвавших Спящего. Весьма неприятный собеседник этот Varrag-Hashor (я не рискну писать имена шаманов по-русски, придется вам довольствоваться английским вариантом). За его уничтожение получим +8000 опыта, обязательно снимите с тела меч (Clefter of Worlds) и руну (Pyrokinesis). Не вздумайте залезть на алтарь — это ловушка, сверху опустится колонна и расплющит в лепешку. Снодобья, зависшие в углу пещеры, легко можно достать телекинезисом. Чтобы выбраться из пещеры, воткните меч шамана в изображение демона на полу (Strange Shrine).

Теперь по колоннам поднимаемся в следующее помещение, слева — проход в скале, чуть дальше, тоже налево — проем, закрытый черной каменной плитой. Поднять ее можно, нажав на кнопку в арке. Здесь ждет своего часа второй шаман — Varrag Unhilqt. Будучи не менее неприятным собеседником, чем его собрат, он также подлежит уничтожению (+8000), после чего соберите предметы с его тела: меч (Blade of Time) и руна (Chain Lightning). Выбраться из этой пещеры будет потруднее. Для этого нужно залезть на

возвышение, подождать, пока внизу откроется решетка и исчезнут шипы, затем прыгнуть вниз, в гробницу. Обязательно общитесь все мумии, в них спрятаны снадобья. Нажмите на зеленый камень посередине саркофага — путь к свободе открыт.

Чтобы найти третьего шамана, придется спуститься в подземный проход и бежать все время направо (это если смотреть от входа в храм). Третьего священнослужителя зовут Varrag-Kasorg, он выйдет поприветствовать вас после того, как будут повернуты все три столба (+8000). От него останутся меч (Blade of Light) и руна. Для того чтобы выйти, придется снова воткнуть меч в пол.

По подземному проходу возвращаемся обратно. Идем в комнату, пол и стены которой стали красными от крови умерших здесь несчастных. Нажимаем маленькую кнопку и открываем маленькую комнатку, в которой будем пережидать опасность. Стреляем в большую каменную кнопку, и бегом в укрытие. Ждем, пока исчезнут шипы и опустится противоположная стена, подходим поближе и видим за опустившимся камнем еще одну кнопку. Расстреливаем ее и получаем доступ в соседний зал. Расположенные здесь столбы следует повернуть в следующем

порядке: левый (дальний), правый, средний. Если будете поворачивать в неправильном порядке, ждите в гости огненных демонов. Между прочим, за каждого дают по +600 опыта, так что, если хотите прокатать персонажа...

Путь к сердцу храма перекрывает темплар по имени Гор Боба (Gor Boba), один из тех воинов, что ушли с Кор Каломом. Этот самонадеянный тип несет какую-то чушь про то, что всем воинам Спящего даровано бессмертие. Мда, он явно переоценил свои силы, хотя темплары, которые охраняют храм, очень серьезные противники. Перебив всех врагов, перейдите по балке опоры (справа от входа) — там сундук. Дальше в проем со статуями орков по бокам, по коридору с поднимающимися шипами выходим в огромный зал с реками лавы. Справа небольшой каменный мостик, возвращаемся по нему немного назад, слева будет пещера. В какой-то ее части найдется дневник одного из строителей храма, захваченного в плен орками. Он узнал, где хранится меч, которым можно уничтожить шаманов, и готовил побег. В противоположной части пещеры — гнездо майнкроулеров, там можно найти отличный топор Barbarian Fist. Выбираемся обратно в зал. Похоже, комната, о которой было написано в дневнике, находится прямо посередине. Вот только вокруг везде лава, придется обойти три комнаты с огненными демонами и в каждой повернуть столб. Выдвинется мост, но от этого ненамного легче — шипы на входе убивают без вариантов. Обойдите комнату справа и залезьте в пролом. Внутри четвертый шаман — Varrag-Ruushk, награда за него стандартная — +8000 опыта. От него останутся меч (Demon Strike), посох и руна (Storm of Fire). Но нас гораздо больше интересует меч, который лежит на алтаре (Strange Sword). Правда, наш герой не в состоянии прочесть руны, на нем выгравированные. Придется обратиться к Ксардасу.

Но не торопитесь телепортироваться к некроманту, вернитесь обратно в помещение, дверь которого охранял Гор Боба. Выйдете к замку, все входы которого заперты. Добираемся до столба, расположенного посередине огромной колонны, стоящей в озере лавы. Поворачиваем его, и... колонна поехала вниз. Попадаем в мрачнейшее подземелье, бредем по коридору по пояс в воде, до тех пор пока не найдем вождьеленный переключатель. Вернее, их тут целых два: левый открывает ворота замка, при этом появляется несколько майнкроулеров, правый просто открывает ворота. Поворачивайте какой вам больше нравится. Наблюдаем, как открываются ворота замка, и поднимаемся обратно (чтобы колонна-лифт поехала вверх, надо нажать кнопку на стене). Внимательно осматриваем все доступные теперь помещения, зачищаем местность от врагов и вообще веселимся по полной — пока не увидим мост. Как



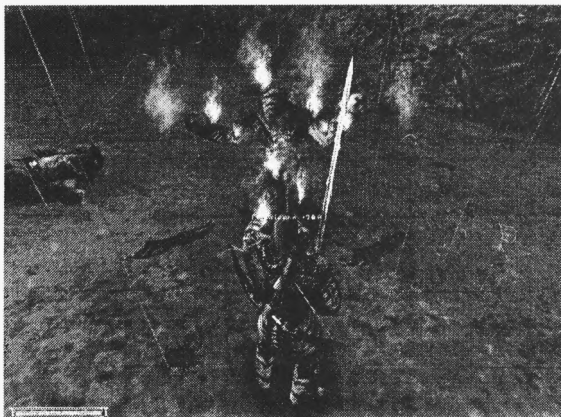
▲ Велаяя без купюр. Кажется, купание доставляет ей огромное удовольствие.

только впереди замаячит это мрачное сооружение, значит, пора отправляться к Ксардасу. Дело в том, что на мосту нас встретит главный из шаманов, вызвавших Спящего; наше оружие не причинит ему вреда.

В процессе долгой беседы с Ксардасом наш герой узнает много интересного. По мнению некроманта, именно о нас говорят древние орочи пророчества как о том, кто придет навеки уничтожить Спящего. Самое же главное, что мы получим +1000 опыта и волшебник опознает странный меч. Это древний клинок Урициэль (URIZIEL), который, по легенде, мог пробить самую мощную броню и разорвать любое защищающее заклинание (*The Magic Sword URIZIEL*). Но

Ксардасу нужно время, чтобы подобрать магические формулы, возвращающие мечу волшебную силу. Мы же займемся поиском других артефактов, которые могут помочь в борьбе со Спящим. Начнем с затопленной башни Ксардаса.

Добраться до нее очень просто, мы уже видели ее, когда бежали на встречу с Ур-Шаком. Набираем побольше воздуха в легкие и ныряем. В башне полно зомби и скелетов, но они неспособны остановить набравшего ход героя. Отпираем ключиком, который дал некромант, сундучки и тихо радуемся жизни.



▲ Магический клинок Урициэль просто сжигает ваших противников.



▲ Наш герой отлично смотрится на троне Гомеса.

Ведь внутри лежит отличнейшая броня (Ancient Ore Armor) и руна телепортации к магам огня. Навестим, пожалуй, Старый Лагерь.

Убивайте всех стражей, которые окажутся в поле зрения. Снимите ключи с тел Бартоло (+700) и Гомеса (+1000). С трупа Бартоло можно снять лютню, сыграв на которой, получим целых +10 очков опыта. За телохранителей Гомеса — Скара (Scar) и Арто (Arto) — дадут по +800 опыта, так же как и за ближайшего его сподвижника Рэйвена. На теле Скара найдете лучшее одноручное оружие (Scar's Sword) и лучший арбалет (Crossbow of War) в игре. Обыщите все помещения, вскройте все сундуки. Теперь пришла пора освободить кузнеца Стоуна (Stone). Идите в здание, где ночуют стражи — слева от кузны, по коридору до конца,

затем по лестнице вниз. По пути нам встретится Буллит (Bullit), тот самый тип, что врезал нам по морде в самом начале нашего приключения. Вернем должок. Освободите Стоуна (учтите, дверь его камеры можно открыть только ключом Гомеса) и подождите, пока он вернется в кузню. Теперь можно выбрать награду за его спасение. Попросите Стоуна улучшить вашу броню, все остальное не столь важно. Можно возвращаться к Ксардасу.

За время нашего отсутствия некромант разработал заклинание, способное вернуть Урициэль потерянную магическую силу (+2000). Нужно решить лишь одну маленькую проблему — найти источник магической энергии. Гора руды в Новом Лагере идеально подойдет.

Телепортируемся к Сатурасу, и вот удача — рядом с верховным магом воды стоит наш друг Милтен. Уговорить его помочь нам — дело нескольких минут. Встречаемся у горы руды, Милтен читает заклинание,

мы всаживаем Урициэль в магический минерал... и получаем меч, восстановивший свою магическую силу (+5000). Начинается заключительная, шестая глава.

Глава шестая

Храм Спящего (The Temple of the Sleeper)

Кажется, Сатурас и прочие маги не очень обрадовались тому, что магическая сила руды перетекла в наш меч. Лучше отложим объяснение с ними на потом и телепортируемся в башню Ксардаса. Некромант может вытащить магический камень из рукоятки меча и вручить вам его в виде руны "Волна смерти" (Wave of Death). Особого смысла в этом нет, хотя заклинание и крутое, но меч тоже очень неплох. Хотя если вы прокачали магию до шестого круга и накопили много маны, то можете попробовать.

Используя орочий свиток телепортации, переносимся в храм и, добравшись до пятого (высшего) шамана по имени Grash-Varrag-Arushat, за которого получим +10000, подберем меч (Blade of Banishment) и руну (Breath of Death).

Мы уже почти у цели, в полу пять камней, специально созданных для того, чтобы в них можно было вставить мечи шаманов. В следующем зале нас встретит Ксардас, который специально телепортировался сюда, чтобы сообщить о скором пробуждении Спящего и о том, каким способом можно уничтожить древнего демона (**The Awakening of the Sleeper**). В пяти камнях, окружающих Спящего, спрятаны сердца пяти шаманов. Нужно поднять плиты, их закрывающие, и поразить сердца мечами, отобранными ранее. Оставим в покое потерявшего силы волшебника и идем в атаку. Но прежде проверьте два дальних от нас прохода. Оба в итоге приведут нас к мумиям, внутри которых много-много снадобий, поднимающих характеристики. Вот теперь мы полностью готовы к встрече со Спящим, и попадающиеся по пути темплары нас не остановят.

Перед Спящим мы увидим старого "приятеля" Кор Калом с несколькими послушниками. Если вы маг, то скорее всего возможно перебить их заклинаниями издали. В этом случае Спящий не проснется. Если же с магией проблемы, то придется идти врукопашную. Кор Калом разбудит Спящего, и тот будет швырять в вас огненные шары, которых обязательно нужно избегать, если не хотите умереть раньше времени. За Кор Калом получим +10000 опыта, который нам, впрочем, уже ни к чему. Каждый раз, когда будете поражать мечом сердце, позади будет появляться демон-лорд (Demon Lord). Лучше выманивайте их подальше от Спящего, чтобы не попасть под его броски.

Проткнув пятое сердце, смотрите заключительное видео и ждите продолжения. Ведь как сказал наш герой: "Для меня приключение только начинается".



▲ Демон-лорд в атаке. После него останется только Спящий.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Самый разочаровывающий квест

Я уверен, бродя по миру "Готики", вы не раз обращали внимание на высокую башню недалеко от места кораблекрушения. Так вот, если от этого самого места проплыть немного вправо, то можно попасть в ее подземелье, набитое скелетами. Прорубившись сквозь их ряды, наткнемся на скелетона-мага, с тела которого можно получить непонятную книгу под названием "Хроманин" (Chromanin). После ее прочтения в дневнике появится новый квест (**The Stranger**). Из содержания тома можно понять, что нам

предлагается поискать следующую книгу, а в итоге мы должны получить пресловутый "Хроманин", который представляет из себя непонятно что. Но что-то очень хорошее.

Вторая книга находится на вершине башни, расположенной в тех развалинах, где вы впервые встретили Ур-Шака. Чтобы добраться до нее, мне пришлось превратиться в митбага, иначе никак не получалось взобраться по одной наклонной плоскости (+300).

Третью часть найти труднее всего. Вспомните, как в самом начале игры мы спускались по тропинке вниз, к месту встречи с Драксом и Рэтфордом. Слева от нас была река, на реке остров с



▲ Думаете, я — труп? Ничего подобного.



▲ Это они все — трупы!

кровавыми мухами и луркерами. На острове есть огромный камень, скорее даже небольшая скала. У ее подножия и находится третий том. За его прочтение получим +500 очков опыта.

Четвертая книга лежит напротив рыбацких домиков (слева от входа в Новый Лагерь), на другом берегу. Прочитав ее, обогатимся на +700 опыта.

Пятая часть "Хроманина" обнаружится на пляже, среди обломков корабля. (+850)

Наконец, шестой и последний том можно найти на трупе, который появится в пещере, где вся эта катавасия начиналась. Прочитав его (+1000), мы поймем, что таинственный незнакомец унес тайну "Хроманина" с собой в могилу. После чего

на нас набросятся скелеты.

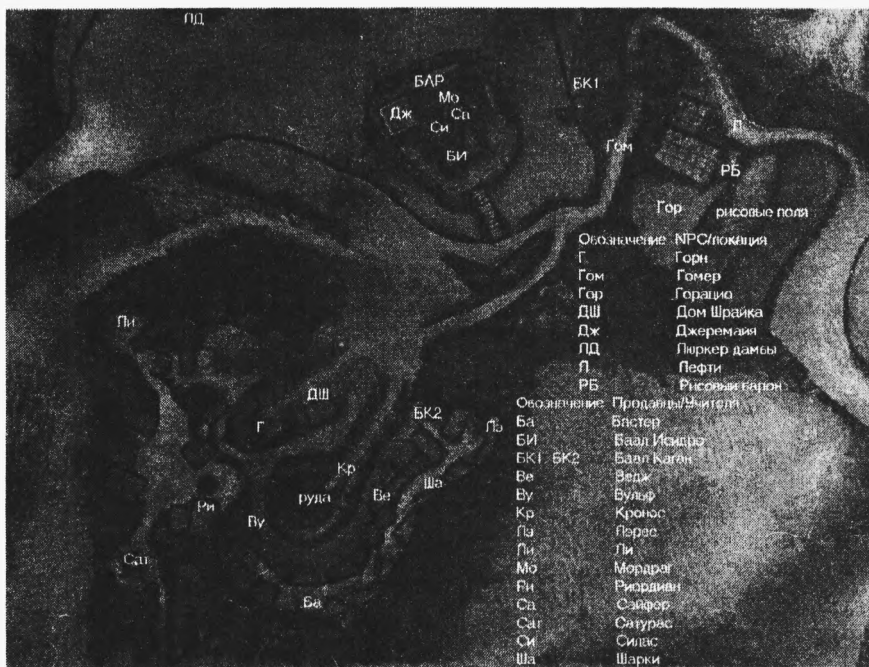
Скажу честно: хотелось большего! Когда будете выполнять этот квест, учтите, что следующая книга появляется только после того, как прочитана предыдущая.

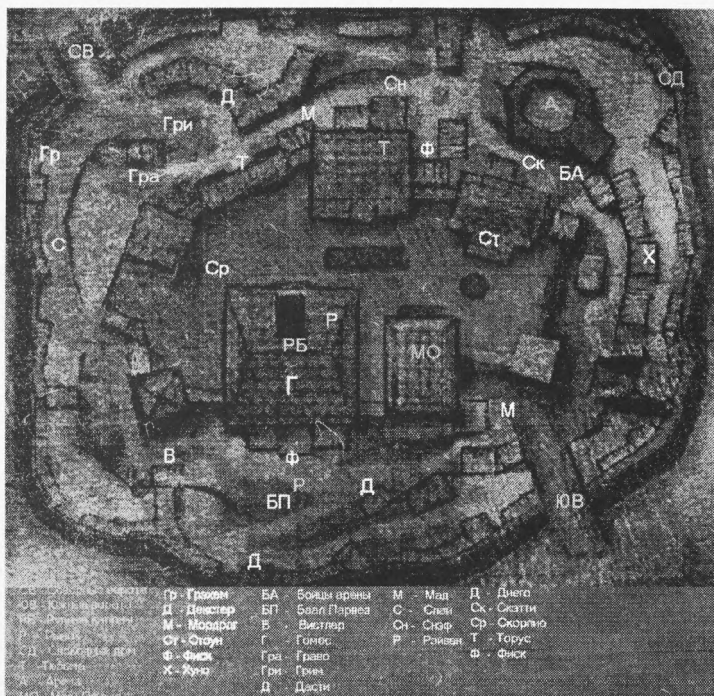
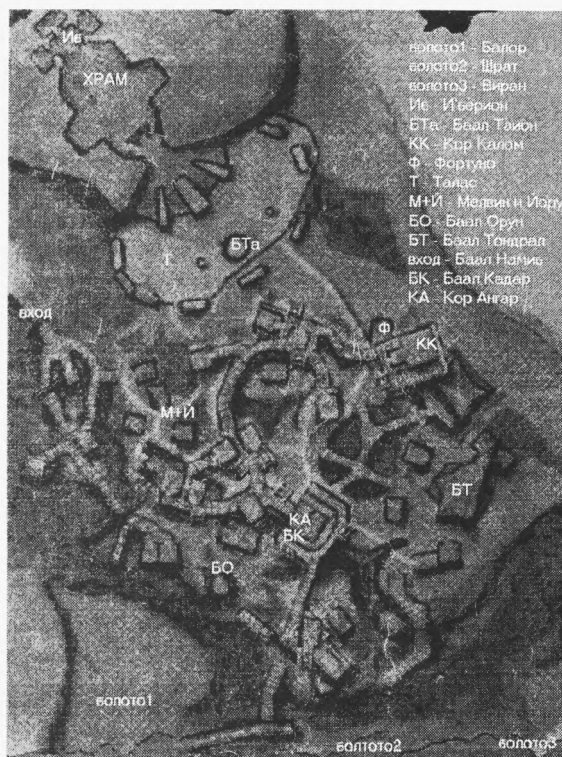
Пропавший квест

Еще при первом прохождении игры у меня возник резонный вопрос: почему Фиск не дает нам никакого задания? Ведь Граво называет его среди влиятельных людей Старого Лагеря. Повторные прохождения "Готики", а также поиски информации по этому вопросу в интернете результата не принесли. Тогда я решил покопаться в файлах игры и обнаружил следующее: квест для Фиска есть, но почему-то не выдается для выполнения. Называется он (*New Fence for Fisk*), и суть его такова: если вы убиваете Мордрага, то Фиск должен отказаться продавать вам товары, так как ворюга из Нового Лагеря был его партнером. Чтобы вернуть расположение торговца, нам надо найти ему нового поставщика. Которым, кстати, должен был стать Шарки.

Излишне говорить, что несчастный Мордраг был убит всеми возможными способами: по квесту Торуса и просто так, с сообщением Торусу о смерти разбойника и без него. Но все бесполезно. Фиск молчит как партизан и отказывается давать задание. Что за мистика?

СТАТИСТИКА





Броня

| НАЗВАНИЕ | ГДЕ ВЗЯТЬ | СВОЙСТВА |
|-------------------------|--|--|
| Light Diggers Trousers | Купить у Фиска. | Сопrotивляемость против: оружия — 10, стрел — 5. Стоимость — 250 руды. |
| Diggers Trousers | Купить у Фиска. | Сопrotивляемость против: оружия — 15, стрел — 5. Стоимость — 500 руды. |
| Shadow's Dress | Получить у Райвена при вступлении в тени. | Сопrotивляемость против: оружия — 30, стрел — 5, огня — 15. Стоимость — 750 руды. |
| Shadow's Armor | Купить у Диего. | Сопrotивляемость против: оружия — 40, стрел — 5, огня — 20. Стоимость — 1200 руды. |
| Light Guard's Armor | Получить у Торуса при вступлении в стражи. | Сопrotивляемость против: оружия — 45, стрел — 5, огня — 20. Стоимость — 1350 руды. |
| Guard's Armor | Купить у Стоуна после начала третьей главы. | Сопrotивляемость против: оружия — 55, стрел — 10, огня — 25. Стоимость — 1650 руды. |
| Heavy Guard's Armor | Купить у Стоуна после того, как вы спасете его из заточения. | Сопrotивляемость против: оружия — 70, стрел — 10, огня — 35. Стоимость — 2100 руды. |
| Digger's Dress | Получить у Суини, в Свободной шахте. | Сопrotивляемость против: оружия — 10, огня — 5. Стоимость — 250 руды. |
| Light Rogue's Dress | Получить у Лареса при вступлении в разбойники. | Сопrotивляемость против: оружия — 30, стрел — 5, огня — 15. Стоимость — 750 руды. |
| Bandit's Armor | Купить у Вульфа. | Сопrotивляемость против: оружия — 35, стрел — 5, огня — 15. Стоимость — 1050 руды. |
| Heavy Bandit's Armor | Купить у Вульфа. | Сопrotивляемость против: оружия — 40, стрел — 5, огня — 20. Стоимость — 1200 руды. |
| Light Mercenary's Armor | Получить у Ли при вступлении в наемники. | Сопrotивляемость против: оружия — 45, стрел — 5, огня — 20. Стоимость — 1350 руды. |
| Mercenary's Armor | Купить у Ли после начала третьей главы. | Сопrotивляемость против: оружия — 55, стрел — 10, огня — 35. Стоимость — 1650 руды. |
| Heavy Mercenary's Armor | Купить у Ли после начала четвертой главы. | Сопrotивляемость против: оружия — 70, стрел — 10, огня — 35. Стоимость — 2100 руды. |
| laincloth | Купить у темплора, на входе в Лагерь Сектантов. | Сопrotивляемость против: оружия — 15, огня — 10. Стоимость — 500 руды. |
| Light Novice Armor | Получить у Кор Калома при вступлении в послушники. | Сопrotивляемость против: оружия — 30, огня — 15. Стоимость — 750 руды. |
| Novice's Armor | Получить у баала Намиба. Когда? Непонятно. | Сопrotивляемость против: оружия — 40, стрел — 5, огня — 20. Стоимость — 1200 руды. |
| Light Templar's Armor | Получить у Гор На Тот после вступления в темплары. | Сопrotивляемость против: оружия — 45, стрел — 5, огня — 20. Стоимость — 1350 руды. |
| Templar's Armor | Купить у Гор На Тотa после начала третьей главы. | Сопrotивляемость против: оружия — 55, стрел — 10, огня — 25. Стоимость — 1650 руды. |
| Heavy Templar's Armor | Купить у Гор На Тотa после начала четвертой главы. | Сопrotивляемость против: оружия — 70, стрел — 10, огня — 35. Стоимость — 2100 руды. |
| Guru's Robe | Где взять, абсолютно непонятно. Sorry. | Сопrotивляемость против: оружия — 71, стрел — 7, огня — 35, магии — 3. Стоимость — 2130 руды. |
| High Robe of the Gurus | Где взять, абсолютно непонятно. Sorry. | Сопrotивляемость против: оружия — 82, стрел — 8, огня — 41, магии — 4. Стоимость — 2460 руды. |
| Fire Robe | Получить у Корристо при вступлении в маги огня. | Сопrotивляемость против: оружия — 40, стрел — 5, огня — 25, магии — 5. Стоимость — 1200 руды. |
| High Robe of Fire | Купить у Корристо после изучения третьего круга магии. | Сопrotивляемость против: оружия — 50, стрел — 5, огня — 30, магии — 10. Стоимость — 1500 руды. |
| Water Robe | Получить у Сатураса при вступлении в маги воды. | Сопrotивляемость против: оружия — 65, стрел — 5, огня — 40, магии — 15. Стоимость — 1950 руды. |
| High Robe of Water | Купить у Сатураса после начала четвертой главы. | Сопrotивляемость против: оружия — 70, стрел — 10, огня — 45, магии — 20. Стоимость — 2100 руды. |
| Robe of the Dark Arts | Получить у Ксардаса после изучения шестого круга магии. | Сопrotивляемость против: оружия — 90, стрел — 20, огня — 60, магии — 30. Стоимость — 2700 руды. |
| Crawler Plate Armor | Сделает Вульф после выполнения соответствующего квеста. | Сопrotивляемость против: оружия — 80, стрел — 15, огня — 30, магии — 5. Стоимость — 2400 руды. |
| Ancient Ore Armor | Найти в заброшенной башне Ксардаса. | Сопrotивляемость против: оружия — 95, стрел — 25, огня — 40, магии — 10. Стоимость — 5700 руды. |
| Improved Ore Armor | Стоун улучшит Ancient Ore Armor, после того как вы спасете его из заточения. | Сопrotивляемость против: оружия — 100, стрел — 30, огня — 45, магии — 15. Стоимость — 6000 руды. |

Луки

Таблица №02

| НАЗВАНИЕ | СВОЙСТВА | |
|--------------|----------|----------------------|
| | Урон | Необходимая ловкость |
| Short Bow | 20 | 10 |
| Rider's Bow | 24 | 12 |
| Field Bow | 28 | 14 |
| Hunting Bow | 32 | 16 |
| Bone Bow | 36 | 18 |
| Longbow | 40 | 20 |
| Hedge Bow | 44 | 22 |
| Willow Bow | 48 | 24 |
| Oak Bow | 52 | 26 |
| Wolfshredder | 56 | 28 |
| Wind Breaker | 60 | 30 |
| Army Bow | 64 | 32 |
| Horn Bow | 68 | 34 |
| Nimrod Bow | 72 | 36 |
| War Bow | 76 | 38 |
| Orc Chaser | 79 | 40 |
| Storm Bow | 82 | 42 |
| Demon Bow | 85 | 44 |
| Bow of Death | 88 | 50 |

Арбалеты

Таблица №03

| НАЗВАНИЕ | СВОЙСТВА | |
|-----------------|----------|----------------------|
| | Урон | Необходимая ловкость |
| Light Crossbow | 50 | 25 |
| Crossbow | 85 | 42 |
| Heavy Crossbow | 90 | 45 |
| Crossbow of War | 100 | 55 |

Одноручное оружие

Таблица №04

| НАЗВАНИЕ | СВОЙСТВА | |
|---------------------|----------|------------------|
| | Урон | Необходимая сила |
| Club | 5 | 5 |
| Poker | 6 | 5 |
| Sickle | 7 | 5 |
| Pick Axe | 7 | 5 |
| Smith's Hammer | 10 | 5 |
| Old Sword | 12 | 10 |
| Short Sword | 12 | 6 |
| Farmer's Defence | 14 | 7 |
| Cutter | 15 | 8 |
| Lurker's Bite | 16 | 8 |
| Thorn of Wounds | 18 | 9 |
| Crude Sword | 20 | 20 |
| Digger's Discipline | 20 | 10 |
| Mace | 23 | 10 |
| Sting Mace | 25 | 11 |
| Bloodfly Sting | 26 | 11 |
| Axe | 29 | 12 |
| Steel Tongue | 29 | 11 |
| Judgement Sword | 30 | 12 |
| Guard's Sword | 32 | 12 |
| Battle Sword | 33 | 13 |
| War Sword | 34 | 14 |
| Morning Star | 35 | 14 |
| Steel Mace | 36 | 15 |
| Stone Crusher | 37 | 16 |
| Heart Breaker | 39 | 17 |
| Long Sword | 40 | 17 |

| | | |
|---------------------|----|----|
| Sword of Fear | 42 | 18 |
| Sword of Hate | 44 | 19 |
| Rusty Bastard Sword | 45 | 31 |
| Sword of Victory | 46 | 20 |
| Sword of Death | 48 | 21 |
| Orc Hammer | 50 | 22 |
| War Hammer | 51 | 23 |
| God's Hammer | 52 | 23 |
| Skullclefter | 53 | 24 |
| Bonebreaker | 54 | 25 |
| Broad Sword | 55 | 26 |
| Warrior's Verdict | 57 | 27 |
| Storm Whisper | 58 | 28 |
| Guard's Hand | 59 | 29 |
| Butcher | 64 | 32 |
| Executor | 65 | 33 |
| Berserker's Sword | 66 | 35 |

Таблица №05

Двуручное оружие

| НАЗВАНИЕ | СВОЙСТВА | |
|-------------------|----------|------------------|
| | Урон | Необходимая сила |
| Krush Pach | 50 | 30 |
| Krush UrRok | 55 | 35 |
| Krush Agash | 60 | 40 |
| Rusty Two-Hander | 61 | 30 |
| Krush BrokDar | 65 | 45 |
| Old Battle Axe | 67 | 36 |
| Old Judge | 69 | 40 |
| Light Two-Hander | 70 | 42 |
| Custodian's Blade | 71 | 44 |
| Mercenary's Blade | 73 | 46 |
| King's Blade | 74 | 48 |
| Krush Karrak | 75 | 50 |
| Demonic Blade | 76 | 50 |
| Light Battle Axe | 77 | 52 |
| Thunderstrike | 79 | 54 |
| Smash | 80 | 56 |
| Two Hander | 81 | 58 |
| Hero's Blade | 83 | 60 |
| Blood Blade | 85 | 62 |
| Heavy Two-Hander | 86 | 64 |
| Rage Steel | 88 | 66 |
| Wrath Steel | 90 | 68 |
| Revenge Steel | 92 | 70 |
| War Axe | 94 | 72 |
| Warrior's Voice | 96 | 74 |
| Barbarian's Fist | 98 | 76 |
| Troll Fist | 100 | 78 |

Таблица №06

Специальное оружие

| НАЗВАНИЕ | СВОЙСТВА | | |
|-------------------|----------|------|-----------------------------|
| | Тип | Урон | Необходимая сила (ловкость) |
| Wolf's Bow | Bow | 5 | 35 |
| Whistler's Sword | 1h | 20 | 15 |
| Ulu-Mulu | 2h | 35 | 30 |
| Namib's Club | 1h | 50 | 40 |
| Silas' Axe | 1h | 55 | 40 |
| Lester's Mediator | 1h | 60 | 40 |
| Cord's Clefter | 1h | 60 | 50 |
| Arto's Sword | 1h | 65 | 50 |
| Diego's Bow | Bow | 70 | 45 |

| | | | |
|-----------------|----|--------|----|
| Scar's Sword | 1h | 85 | 70 |
| Thorus' Sword | 2h | 90 | 75 |
| Urziel | 2h | 90 | 30 |
| Orik's Axe | 2h | 95 | 90 |
| Thorlof's Axe | 2h | 99 | 85 |
| Lee's Axe | 2h | 105 | 95 |
| Red Wind | 2h | 105 | 80 |
| Innos Rage | 2h | 110 | 90 |
| Urziel Upgraded | 2h | 120+30 | 30 |

Примечание: 1h — одноручное оружие; 2h — двуручное оружие; Bow — лук.

Таблица №07

Магия рун

| НАЗВАНИЕ | ЭФФЕКТ | МАНА | ШКОЛА/КРУГ | ЦЕНА | КОММЕНТАРИЙ |
|-----------------|--|------|--------------------------|------|--|
| Light | Над героем зависает шар света, освещающий путь. | 1 | Общее/ 1 круг | 300 | Преимущества перед факелом: во-первых, висит над головой, не занимая руку, во-вторых, не гаснет, когда вы плаваете. |
| Healing | Излечивает героя. Восстанавливает 10 единиц здоровья за единицу маны. | 1 | Общее/ 2 круг | 500 | Если больше нечем восстановить здоровье, то подойдет, а так — нет смысла тратить ману. |
| Fire Bolt | Наносит 30 единиц урона огнем. | 1 | Огонь/ 1 круг | 300 | Самое простое быстрое заклинание в стихии огня. Гадится только для поджарки слабых монстров. |
| Fireball | Наносит 30 единиц урона огнем за единицу маны. Максимальный заряд не может превышать 5 единиц маны. Поражает область. | 1 | Огонь/ 3 круг | 700 | Довольно эффективное заклинание против группы врагов. Особенно если они покрыты шерстью и к тому же не могут до вас добраться. |
| Storm of Fire | Наносит 50 единиц урона огнем за единицу маны. Максимальный заряд не может превышать 10 единиц маны. Поражает область. | 1 | Огонь/ 4 круг | 1100 | Самое лучшее заклинание в игре: бьет — мало не покажется. Воспламеняет всех, кто близок к эпицентру удара, и... и... вообще. (Наш выбор короче.) |
| Rain of Fire | С неба на землю падает дождь метеоритов, каждый из которых наносит 100 единиц урона огнем. Поражает область. | 15 | Огонь/ 5 круг | 1300 | Как ни странно, по эффективности это заклинание уступает предыдущему. Видимо, из-за странной системы просчета попадания метеоритов в противников. |
| Ice Bolt | Наносит 20 единиц урона льдом. | 1 | Вода/ 1 круг | 500 | Крайне неэффективное заклинание. Похоже, присутствует в игре в качестве противовеса аналогичному заклинанию в стихии огня. |
| Ball Lightning | Наносит 20 единиц урона электричеством за единицу маны. Максимальный заряд не может превышать 5 единиц маны. | 1 | Вода/ 3 круг | 900 | Как и Ice Bolt, намного хуже своего аналога из огненной стихии. Кроме того, имеет свойство не попадать в движущиеся цели. |
| Ice Block | Наносит 50 единиц урона льдом. На некоторое время заточает противника в кусок льда. | 3 | Вода/ 3 круг | 700 | Хорошее для своего уровня заклинание, так как кроме урона еще и замораживает врага. |
| Chain Lightning | Наносит по 25 единиц урона электричеством в секунду группе противников. | 1 | Вода/ 4 круг | 700 | Это заклинание практически бесполезно. К моменту его приобретения монстры окружат и позволят вам долго их "обрабатывать". Бьет же Chain Lightning слабо. |
| Wave of Ice | Наносит 50 единиц урона льдом. На некоторое время заточает группу противников в куски льда. | 8 | Вода/ 5 круг | 1100 | Одно из лучших заклинаний в игре. Пока противники бездвигательны, им можно нанести огромный урон другими заклинаниями. Повторять по необходимости. |
| Breath of Death | Наносит 100 единиц урона льдом. | 5 | Вода/ 6 круг | 1500 | Хорошее заклинание, но получаете его практически в конце игры. |
| Sleep | Усыпляет выбранную цель. | 3 | Школа Спящего/ 2 круг | 200 | Кроме как для выполнения квеста, пользы от него нет. |

| | | | | | |
|------------------------|---|----|-----------------------|-------|---|
| The Fist of Wind | Наносит 10 единиц урона воздухом за единицу маны. Максимальный заряд не может превышать 3 единицы маны. | 1 | Школа Спящего/ 2 круг | 500 | Для применения заклинания приходится подходить к противникам почти вплотную. Очень неудобно. |
| Charm | Превращает прежде агрессивных по отношению к вам оппонентов в нейтральных. | 5 | Школа Спящего/ 3 круг | 200 | Действует только на людей, да еще очень долго применяется. Крайне неэффективно. |
| Pyrokinesis | Наносит 30 единиц урона огнем в секунду. | 1 | Школа Спящего/ 3 круг | 500 | Неплохое заклинание, так как жертва во время вашей атаки не может двигаться. |
| Telekinesis | Передвигает предметы усилием воли. | 1 | Школа Спящего/ 3 круг | 700 | Пару раз жизненно необходим во время прохождения. |
| Storm Fist | Наносит 15 единиц урона воздухом за единицу маны. Максимальный заряд не может превышать 8 единиц маны. | 1 | Школа Спящего/ 4 круг | 900 | Для применения заклинания приходится подходить к противникам почти вплотную. Очень неудобно. Поражает нескольких врагов. |
| Control | Превращает прежде агрессивных по отношению к вам оппонентов в нейтральных. | - | Школа Спящего/ 4 круг | 900 | Эффект аналогичен Charm. Но цель не проявляет агрессивности только во время действия заклинания. Смысл заклинания остался неясен. |
| Death to the Undead | Наносит нежити урон в размере 9999 единиц | 5 | Некромантия/ 4 круг | 1100 | Убивает любую нежить наповал. Дешево. Надежно. Практично. |
| Urziel's Wave of Death | Наносит всем стоящим вокруг урон на 200 единиц. | 10 | Некромантия/ 6 круг | 10000 | Самое сильное боевое заклинание в игре. Но, на мой взгляд, очень долго применяется. |

Таблица №08

Учителя

| ИМЯ | ГДЕ НАЙТИ | УМЕНИЯ |
|-----------------------------|---|--|
| Гор На Тот (Gor Na Toth) | Лагерь Сектантов | Мана. Сила. Ловкость — (1) |
| Кар Ангар (Cor Angar) | Лагерь Сектантов | Сила. Ловкость — (1) Двуручное оружие — 1 (30) Двуручное оружие — 2 (40) |
| Баал Кадар (baal Cadar) | Лагерь Сектантов | Мана — (1) Первый-четвертый круги магии. |
| Ларес (Lares) | Новый Лагерь | Сила. Ловкость — (1) |
| Вульф (Wolf) | Новый Лагерь | Лук — 1 (10, 50). Лук — 2 (20, 50) |
| Корг (Corg) | Новый Лагерь | Одноручное оружие — 1 (10, 30) Одноручное оружие — 2 (20, 80) |
| Ведж (Wedge) | Новый Лагерь | Воровство — 1 (10). Воровство — 2 (20) Открытие замков — 1 (10). Открытие замков — 2 (20) |
| Бастер (Buster) | Новый Лагерь | Акробатика — (10) |
| Сатурас (Saturas) | Новый Лагерь | Первый-пятый круги магии. |
| Кронас (Cranos) | Новый Лагерь | Мана — (1) |
| Ли (Lee) | Новый Лагерь | Двуручное оружие — 1 (30) Двуручное оружие — 2 (40) Сила. Ловкость — (1) |
| Скорпио (Scorpio) | Сначала Старый Лагерь. Начиная с четвертой главы около домика Каваларна. | Арбалет — 1 (10, 200). Арбалет — 2 (20, 300) |
| Фингерс (Fingers) | Старый Лагерь | Воровство — 1 (10). Воровство — 2 (20) Открытие замков — 1 (10). Открытие замков — 2 (20) |
| Скэтти (Scatly) | Старый Лагерь | Одноручное оружие — 1 (10, 50) Одноручное оружие — 2 (20, 150) |
| Диего (Diego) | Старый Лагерь | Сила. Ловкость — (1) |
| Карриста (Carristo) | Старый Лагерь | Первый-пятый круги магии. |
| Торрез (Torrez) | Старый Лагерь | Мана — (1) |
| Торус (Thorus) | Старый Лагерь | Двуручное оружие — 1 (30) Двуручное оружие — 2 (40) Сила. Ловкость — (1) |
| Дракс (Drax), Айдан (Aidan) | Дракс встретится по пути от места старта в Старый Лагерь. Aidan живет на полуострове из Старого Лагеря в Новый. | Снять шкуру (1, 100). Добыть когти (1, 50) Добыть мех (1, 100). Добыть зубы (1, 50) |
| Каваларн (Cavalarn) | Между Старым и Новым Лагерями. | Подкрадывание (10). Лук — 1 (10) Лук — 2 (20) |
| Ксардас (Xardas) | Башня Ксардаса | Шестой круг магии (40) |

Примечание: первая цифра в скобках — количество скилл-поинтов, которое нужно потратить на изучение умения; вторая цифра — количество руды, которое придется заплатить учителю за обучение. Если вторая цифра отсутствует, значит, обучение проводится бесплатно.

Стоимость обучения 1-5 кругам магии: 1 круг — 10; 2 круг — 15; 3 круг — 20; 4 круг — 25; 5 круг — 30.

Wizardry 8

| | |
|--|--|
| Жанр: | RPG |
| Издатель в России и осуществление локализации: | Бука |
| Издатель и разработчик: | Sir-Tech Canada |
| Похожесть: | Серия Wizardry |
| Необходимо: | PII-300, 64 Mb |
| Рекомендуется: | PIII-600, 128 Mb, 64 Mb 3D ускоритель |
| Мультиплеер: | Нет |
| Сколько CD: | Три |
| Рейтинг "Маниа": | ●●●●●●●○ 9.0 |

Wizardry 8 является одной из наиболее известных ролевых вселенных в компьютерно-игровом мире. Ожидание ее восьмой части, с детальными руководством и прохождением по которой вам предстоит познакомиться, заняло несколько лет. Ждали — большего, но и полученное выше всяческих похвал. Сказалось, что над восьмой частью уже не работал культовый Брэдли (за время ее разработки успевший выпустить собственный проект — Wizards&Warriors). Сказалось, что игра слишком долго находилась в разработке, и ее движок, честно признаться, оставляет желать лучшего. Для России сказалось и то, что локализованная "Букой" версия была, увы, не без огрехов, не испортивших, но поумеривших впечатление от игры. Но и тем не менее — Wizardry 8 смело можно назвать шедевром, лучшей ролевой 2001 года и...

И последним представителем сериала, т.к. компания Sir-Tech перестала существовать, выпуском Wizardry 8 поставив точку в своей жизнедеятельности. Возможно, дальнейшие серии в будущем появятся, но — от совершенно другого коллектива разработчиков и другого издателя. И шанс, что они будут хотя бы близко подбираться к интересности оригинала, минимален. Скорее всего, мы получим пародию на культ... но не будем заглядывать в грядущее — пусть оно сначала настанет.

Прежде чем вы приметесь за изучение представленного вам двухмесячного труда по исследованию всех тонкостей и нюансов игры, примите к сведению, что для игры уже выпущен патч, вносящий глобальнейшие исправления. Патч реально нужен. Вы можете взять его с февральского компактa журнала "Игромания" либо скачать с сайта www.igromania.ru (раздел патчей, соответственно). Но при этом, чтобы не вносить сумятицу (в конце концов, возможно, не все сумеют раздобыть патч!), весь материал писался по непропатченной версии. Изменения, которые внесет патч и которые будут противоречить материалу прохождения, окажутся не критичны и коснутся некоторых элементов диалогов. Вам это несколько не помешает, просто — учтите, что если после установки патча возникнут разночтения с текстом данного материала, то вызваны они именно этим и ничем другим.

На этом прелюдия заканчивается, и — приступим же! Давно пора.

Генерация персонажа

Процесс генерации персонажа в Wizardry 8 — не менее увлекательное занятие, чем сама игра. Богатство выбора потрясает воображение и затуманивает ум. Единственно верный способ избежать ошибок при создании подопечных — это внимательно читать написанное ниже. Ладно, а теперь серьезно: пол, внешность, характер (личность) и голос персонажа можете выбирать, руководствуясь своим вкусом, никакого влияния на игровой процесс все это не окажет. Зато класс и раса героя, а в особенности их комбинация, имеют колоссальное значение.

Классы

Классов присутствует 15. Кратко охарактеризуем каждый из них.

Боец: хрестоматийный для RPG класс. Лучший воин, может обучиться владению любым оружием, может носить любые доспехи, с магией не дружит.

Особые способности: бонус к навыку "ближний бой", быстро восстанавливает выносливость, может накаутить врагов (то есть приводить их в состояние "без сознания"), по вашему желанию впадает в состояние "берсерк", в котором наносит противнику огромный урон, но чаще промахивается и более уязвим для атак врагов.

Лорд: аналог паладина. Неплохой боец, с 5-го уровня осваивающий священническую магию.

Особые способности: бонус к навыку "двойное оружие", восстанавливает здоровье.

Валькирия: северная воительница. Тоже хороший воин, специализируется на оружии дальнего боя: копьа, алебарды и т.д. Хорошо опознает монстров. С 5-го уровня изучает заклинания священника.

Особые способности: бонус к навыку "древковое оружие", может обманывать смерть (время от времени возрождается после гибели с неполным уровнем здоровья).

Следопыт: специалист по дальнебойному оружию. Не самый лучший рубака, но отличный стрелок. С 5-го уровня ему доступны заклинания алхимика.

Особые способности: бонус к навыку "стрелковый бой", может убить врага одним выстрелом независимо от уровня здоровья противника, постоянно находится в состоянии поиска тайников, что позволяет пополнять партийные запасы полезными вещами, которые в противном случае остались бы незамеченными.

Самурай: класс на любителя. До бойца ему далеко, но зато присутствуют несколько полезных умений, например, возможность убить противника одним ударом. С 5-го уровня изучает заклинания мага.

Особые способности: бонус к навыку "меч", не подвержен страху, бьет несколько раз за ход.

Ниндзя: бесшумный убийца-шпион. Ему нет равных в молниеносном уничтожении противника, и способности соответствующие. С 5-го уровня ему доступны заклинания алхимика.

Особые способности: бонус к навыку "критический удар", велика вероятность уничтожить врага одним метким броском, при броске пробивает броню (все это относится к метательному оружию: ножи, сюрикены, камни и т.д.).

Монах: явно из восточных краев пожаловал. Отлично дерется голыми руками и посохами, вынослив и крепок. С 5-го уровня получает доступ к псионическим заклинаниям.

Особые способности: бонус к навыку "единоборства", получает меньший урон в бою, не теряет боееспособности при ослеплении.

Вор: еще один старый знакомый всех ролевиков. Незаменим, если требуется кого-нибудь обокрасть или воткнуть нож в спину.

Особые способности: бонус к навыку "замки и ловушки" (медвежатник), удар со спины (тот самый backstab).

Механик: новичок в серии "Виздрди". Пожалуй, самый необычный из всех классов, вооружен омниганом, неким подобием винтовки. Улучшает свое оружие, когда сам повышается в ранге. Может использовать целый ряд предметов, недоступных остальным классам.

Особые способности: бонус к навыку "современное оружие", умеет объединять предметы в различные полезные (и не очень) приспособления.





▲ Горыныч к бою готов.

чуде (колдуются случайно выбранное заклинание, теоретически оно должно быть полезным, но на практике так получается не всегда).

Алхимик мастер приготовления разноцветных жидкостей, приносящих пользу родной партии. Способен колдовать даже под действием "безмолвия", прочие волшебники такому не обучены.

Особые способности: бонус к навыку "алхимия", создает различные зелья во время отдыха.

Епископ: нелепый головной убор — не повод недооценивать этого серьезного товарища. Хороший волшебник со многими нужными способностями. Способен изучить все школы магии. К сожалению, на начальном этапе частично попадает своими заклинаниями в товарищей по партии.

Особые способности: бонус к навыку "артефакты", изгоняет нежить, избавляет от проклятых предметов.

Псионик использование псионной энергии доставит вам много приятных минут. Псионик и маг отлично дополняют друг друга и вместе представляют настоящую головную боль для всех, кто оказался достаточно туп и встал на вашем пути.

Особые способности: бонус к навыку "псионика", не подвержен страху, не подвержен умственным расстройствам (то есть параличу, безумию и т.д.).

Маг: признанный мастер уничтожения противника при помощи заклинаний. Для любой партии маг очень желателен.

Особые способности: бонус к навыку "волшебство", 5% сопротивляемость ко всем магиям.

Расы

Теперь пройдемся по расам, которых ни много ни мало — 13.

Человек: как обычно, полная усредненность. Может одинаково хорошо (или одинаково плохо) освоить любую профессию. Все основные характеристики равны 45.

Эльф: хорошие маги, плохие бойцы. И характеристики подходящие: пониженная сила и живучесть, повышенные интеллект и благочестие.

Гном: подземные жители, крепкие, как их родные горы. Упорные бойцы, в чем помогают прокачанные сила и живучесть, ну а достойный показатель благочестия позволяет, при желании, сделать карьеру священника. Кроме того, гномы обладают природной сопротивляемостью к урону.

Карлик: пещерные отшельники, которые посвящают свою жизнь учебе и становятся хорошими магами и алхимиками.

Хоббит: прославленные Толкиеном, невысокие и шустрые хоббиты благодаря своей ловкости становятся отличными ворами. Также, несмотря на уши, заросшие мехом, могут исполнить роль барда.

Фей: нечто хрупкое, миниатюрное и, как утверждают авторы игры, прекрасное. Как они умудрились рассмотреть красоту при таком размере, ума не приложу. Главное то, что из-за нетипичных объемов фей найти для них хорошую экипировку очень сложно. Если же вам все-таки хочется привлечь в партию бабочку, сделайте ее магом или алхимиком. Но если вы мазохист, сделайте ее, например, лордом или

валькирией. Особенности феи: +2 к базовой защите, ускоренное восстановление маны, ограничение по весу на снаряжение, пониженная способность к переносу тяжестей.

Людоящер: не слишком популярные среди других рас, здоровенные рептилии как будто самой природой предназначены быть бойцами, отличные сила и живучесть прилагаются. Маги из них никакие, к тому же ману медленно восстанавливают.

Дракон: боец-дракон — идеальное сочетание. Настоящая машина смерти, в комплекте поставляется кислотное дыхание, которое приведет ваших оппонентов в восторг.

Фельпурр: милые кошачьи родственники, достаточно талантливая раса, которая неплохо справится как с боевыми, так и с магическими профессиями. Из фельпурров также получатся хорошие воры. Вот такие разносторонние кошки.

Равульф: полулюди, полусобаки — хорошие воины (рекомендуемый класс — лорд) и неплохие священники.

Муус: двухметровые инопланетяне, полагающиеся в основном на разум, что и позволяет им стать хорошими псиониками или следопытами.

Расовость и классовость

Поговорим о том, как правильно сочетать класс и расу, и том, какие классы желательно привлечь к борьбе за наше правое дело. Не осмелюсь утверждать, что мой вариант будет однозначно лучшим выбором, но все же так порекомендую его как вполне играбельный. Итак, два воина (боец + лорд или самурай), два мага (маг + псионик), оставшиеся места заполняют следопыт и механик (по желанию можно заменить кого-нибудь из них на вора или барда). Определившись с классами, следует подобрать каждому из них оптимальную расу. Ориентиром в этом послужит количество бонусных очков, которые нам будет позволено потратить на увеличение основных характеристик персонажа (о них чуть ниже). Например, бойцу расы драконов будет выделено 60 бонусных очков, при этом в одну характеристику можно вложить до 20 очков; если же вы захотите сделать бойцом длинноухого эльфа, то получите жалких 25 единиц, а желаемые характеристики сможете поднять максимум на 9. Как говорится, выбор очевиден. Следуйте этому правилу, и не прогадаете. Один совет: не включайте в партию фею, иначе всю игру придется искать ей подходящее снаряжение.

Основные характеристики (свойства)

Сила. Важнейшая характеристика для воинов. Влияет на силу удара, защиту и переносимый вес. От силы зависят многие боевые навыки.

Интеллект. Интеллект не мешает никому из ваших героев, хотя приоритетна эта характеристика для мага. Интеллект влияет на уровень развития многих важных навыков и на знание всех школ магии, кроме божественной.

Благочестие. Первое, на что нужно обратить внимание при создании священника, хотя и прочим магическим специальностям высокое благочестие не мешает. Благочестие сильно помогает при изучении божественной магии, а также влияет на количество маны, получаемое при переходе на новый уровень, и на общую энергию (выносливость персонажа).

Ловкость. От ловкости зависят шансы поразить противника в бою и пробить его броню, количество атак за ход и множество навыков. Характеристика важна для всех без исключения.

Живучесть. Влияет на уровень здоровья, выносливость и переносимый вес. Высокая живучесть — приятный бонус. Но не более того.

Подвижность. Влияет на инициативу в бою, количество атак за ход и на некоторые боевые навыки. Высокая подвижность — хорошее подспорье воинам, а маги и без нее неплохо проживут.

Восприимчивость. Важно для следопытов, для них это первичная характеристика. Для всех остальных — в зависимости от того, какие навыки вы им развиваете.

Подняв одну из характеристик до максимума (то есть 100 единиц), вы получите новый (призовой) профессиональный навык. Подробнее смотрите ниже.

Модификаторы сопротивляемости

Модификаторы сопротивляемости, или уровень сопротивляемости персонажа к различным магиям, которых в Wizardry шесть: четыре стихии, божественная и магия разума, — вещь во всех отношениях приятная, но я сознательно не буду рассматривать их подробно. По той простой причине, что даже

обладающий высокой сопротивляемостью персонаж далек от полной неуязвимости. Тем более что по ходу игры находится немало предметов, поднимающих эту самую сопротивляемость.

Профессиональные навыки

Профессиональные навыки для удобства разделим на четыре группы: боевые, магические, прочие и призовые. Можно поднимать навыки самому, но они также растут по мере применения. Максимум, которого вы можете достичь, повышая навыки "вручную", — 75 единиц, в "свободном полете" они могут подняться намного выше. На данный момент мое высшее достижение — 125 единиц. Кроме того, у каждого класса есть свои первичные навыки, к текущему значению которых добавляется бонус 25%.

Боевые навыки

Меч, топор, древковое оружие, булава и цепь, посох и жезл, щит, лук, броски и праща — все эти навыки определяют уровень владения персонажа соответствующим оружием. Доминирующими свойствами для всей группы навыков являются сила и ловкость.

Особняком стоят навыки **кинжал, современное оружие и единоборства** — для них основными характеристиками будут ловкость и подвижность.

Магические навыки

Волшебство — основной навык в данной категории. Оказывает влияние на все школы стихийной магии, известные персонажу. От него же во многом зависит успех заклинаний стихийной магии. Основная характеристика — интеллект.

Теология — основной навык для всех, кто будет изучать божественную магию. От нее во многом зависит успех заклинаний божественной магии. Основная характеристика — благочестие.

Псионика — основа основ для псиоников. Оказывает заметное влияние на изучение магии разума. От нее во многом зависит успех заклинаний магии разума. Основные характеристики — восприятие, интеллект.

Алхимия — первичный навык для алхимиков. Оказывает заметное влияние на изучение алхимических заклинаний. Основные характеристики — ловкость, интеллект.

Магии огня, воды, земли, воздуха — зависят от интеллекта и благочестия. Поначалу лучше ориентировать вашего мага на глубокое изучение одной-двух школ магии, а в прочих взять по паре заклинаний. Потом он в состоянии будет освоить все остальные. Основные характеристики — интеллект, благочестие.

Чудотворство — зависит от интеллекта и благочестия. Выбор лекаря, который, впрочем, в состоянии постоять за себя. Основные характеристики — интеллект, благочестие.

Магия разума — в основном воздействует на разум ваших противников, даже тех, у которых его на первый взгляд не видно. Псионики изучат ее в совершенстве. Основные характеристики — интеллект, благочестие.

Прочие навыки

Ближний бой — основной навык для всех отрядных воинов. Определяет успешность и силу атаки, проведенной любым оружием ближнего или среднего боя. Основные характеристики — восприятие, интеллект.

Стрелковый бой — для комфортного существования несколько персонажей в партии должны хорошо уметь обращаться с дальнобойным оружием. Уровень владения им как раз и определяется данным навыком. Основные характеристики — восприятие, интеллект.

Двойное оружие — определяет уровень ведения боя двумя видами оружия одновременно. Один из основных навыков для самурая или лорда. Основные характеристики — ловкость, восприятие.

Критический удар — очень полезный и приятный навык. Определяет шанс убить противника одним ударом. Прокачивайте в первую очередь. Основные характеристики — восприятие, подвижность.

Артефакты — способность опознавать предметы. Достаточно прокачать этот навык одному герою из отряда. Основные характеристики — интеллект, восприятие.

Мифология — способность определять характеристики монстров. Достаточно прокачать этот навык одному герою из отряда. Основные характеристики — интеллект, восприятие.

Общение — чем выше этот навык, тем охотнее NPC общаются с вашим персонажем и тем больше информации можно от них получить. Достаточно прокачать этот навык одному герою из отряда. Основные характеристики — интеллект, восприятие.

Механика — навык определяет способность персонажа использовать особые технологические предметы и собирать полезные приспособления из подручных средств. Основные характеристики — интеллект, ловкость.

Замки и ловушки — искусство взлома и разминирования. Без него никуда. Основные характеристики — ловкость, интеллект.

Скрытность — специальная способность, позволяющая персонажу быть практически невидимым для



▲ Избиение хогара.

противников, что самым положительным образом сказывается на исходе боя. Помимо этого, **скрытность** увеличивает класс брони персонажа. Основные характеристики — ловкость, интеллект.

Кража — неужели нужно что-то объяснять? Основные характеристики — ловкость, подвижность.

Музыка — основной навык барда. Способность играть на различных музыкальных инструментах с немалой пользой для партии. Основные характеристики — ловкость, интеллект.

Разведка — навык следопыта. Помогает находить различные тайники, определять приближение прячущихся и подкрадывающихся монстров. Основные характеристики — восприятие, интеллект.

Призовые навыки

Усиленный удар — дается за 100 единиц силы. Значительно улучшает способность персонажа сражаться любым оружием ближнего боя.

Сильные чары — дается за 100 единиц интеллекта. Значительно улучшает способность персонажа колдовать заклинания любой магической школы.

Железная воля — дается за 100 единиц благочестия. Значительно улучшается сопротивляемость персонажа магии и побочным эффектам атак противника (типа паралича, сна и т.д.).

Раздвоение — дается за 100 единиц ловкости. Позволяет персонажу двигаться настолько быстро, что противники не могут уловить его движений. Благодаря этому заметно увеличивается класс брони персонажа.

Стальная кожа — дается за 100 единиц живучести. Этот навык позволяет уменьшить физический вред, наносимый герою. На магические атаки навык не распространяется.

Движения змеи — дается за 100 единиц подвижности. Улучшается реакция персонажа, что положительно образом сказывается на инициативе в бою.

Орлиный глаз — дается за 100 единиц восприятия. Подспорье стрелку. Значительно увеличиваются вероятность поражения противника и урон, наносимый выстрелом.

Советы по развитию навыков

В этом разделе речь пойдет о развитии навыков и о маленьких хитростях игры.

В ролевой системе "Визардри" навыки напрямую связаны с соответствующими характеристиками. Например, навык "ближний бой" зависит от интеллекта и ловкости. Кроме того, по достижении предельного значения характеристики персонаж получает призовой навык (см. соответствующий раздел). Получение этих навыков является принципиальным моментом. Так как класс брони и уровень сопротивляемости монстров магическим атакам растет по мере увеличения вашего уровня, то в определенный момент, не имея этих навыков, вы просто не сможете причинить вреда противнику. То есть воины не смогут пробить броню, а заклинания магов перестанут причинять врагам повреждения. Эти

навыки — ключевые, получив такой навык, повышайте именно его. Кроме того, самостоятельный их рост замедлен, в то время как остальные навыки развить сравнительно просто.

Рост немагических навыков зависит от их использования. Чаще всего это происходит во время боя, например, навык “меч” растет тем быстрее, чем вы чаще им машете.

С магией дело обстоит несколько иначе. Заклинания по времени применения можно разбить на три группы: применяемые во время боя, вне боя и в любое время. При применении заклятия следует выбрать его силу от единицы до семи. Цветовая гамма покажет шанс применения этого заклятия с заданной силой: от зеленого (стопроцентный успех) до красного (шансы на успех близки к нулю). Если применять заклятие все время на “зеленом” уровне, то вас всегда ждет успех, но рост навыка будет протекать очень медленно. Если же применять заклятие на “красном” уровне, то очень велика вероятность того, что заклятие или провалится, или, что еще хуже, отразится на мага. Однако если

получится, то навык почти наверняка вырастет. Поэтому выбираем золотую середину — применение заклятий на “желтом” (шанс успешного исхода примерно 70-75%) или “оранжевом” (примерно 50%) уровне. Рост навыка протекает очень бодро, а вероятность неудачи невелика.

Вариант автоподбора силы заклинания возможен только для заклятий, снимающих действие какого-то эффекта или просто лечащих (автоподбор возможен только вне боя). Рост навыка при таком применении также происходит достаточно быстро.

Есть соблазн почаще пользоваться небоевыми заклинаниями, действующими на всю партию. Пример — “магическая завеса”, “щит от стрел”. Но в игре



присутствует механизм защиты от мошенничества. В случае если заклинание уже применено на партию и эффект его действия еще не закончился, повторное его применение не приведет к росту навыка.

Кроме того, иногда случается так, что персонаж на определенном уровне не имеет полезных заклинаний в некоторых сферах. Получается, что подопечный развивается только в одной-двух сферах. Когда же становятся доступны мощные заклинания в остальных магиях, навыки в этих сферах оказываются неразвитыми, и мощь заклятия сводится на нет. Поэтому рекомендую добиваться того, чтобы в каждой школе было бы хоть одно часто применяемое заклинание. Вообще, старайтесь за бой применять заклинания из нескольких сфер.

В игре очень просто развить воровской навык “кражи”. Навык поднимается на единицу всего за одну или две украденные вещи. Поэтому технология проста и чем-то похожа на читерство, но что поделаешь. Подходим к персонажу, с которым возможен диалог (например, лорд Брафит), крадем одну вещь. Если удачно — выходим и сохраняемся, нет — загружаемся и пробуем еще раз. И так далее, а когда навык поднимется и кражи будут проходить достаточно уверенно, сохраняться будем через каждые пять-шесть краж. Через некоторое время начнут появляться сообщения о том, что больше украсть нечего. Продолжайте красть. По какой-то причине ваш воришка все равно будет вытаскивать предметы у жертвы. После того как сообщение об отсутствии предметов появится порядка десяти раз подряд, можно закругляться. Рекомендую начинать в Арнике, с кузнеца Ферро, затем — лорд Брафит, хозяйка таверны Хели и Анна Лам. Выкрасть можно интересные предметы. Скажем, я до сих пор ума не приложу, куда пристроить мертвую лягушку.

Магия и заклинания

Краткое описание всех заклинаний (кроме двух последних алхимических: “цунами” и “землетрясение”) читайте ниже. Имейте в виду, что почти все псионические заклинания, типа “спектрального луча”, помимо

указанного урона часто вергают противника в безумие, страх или бессознательное состояние. Длительность этих побочных эффектов смотрите в описании соответствующего заклинания.

Ряд заклинаний, применяемых на партию или одного из персонажей, в случае отражения на мага могут вызвать обратный эффект. Например, провалившееся "ускорение" замедлит партию.

Огонь

Свет (1) — простейшее огненное заклинание. С его помощью колдун освещает путь партии ночью и в особенно темных подземельях. Длительность действия: 24 игровых часа.

Взрыв энергии (2) — одно из первых бьющих заклинаний. Наносимый урон: 1-7/уровень заклинания. Бьет слабо, но чего еще ожидать за 2 единицы маны.

Гипнотический манок (5) — неплохое отвлекающее заклинание. Создает в указанном месте симпатичный переливающийся шарик. По невыясненной причине шарик очень привлекает ваших противников — увидев его, они забывают обо всем на свете, и о вас в том числе. Ловите момент. Длительность действия: 5 ходов/уровень заклинания.

Слепень-Слоах (5) — впечатляющая огненная вспышка. Предназначена для ослепления группы противников.

Огненный шар (6) — классический файербол. Универсальное заклинание, которое будет полезно на протяжении всей игры. Наносимый урон: 2-8/уровень заклинания.

Ментальный огонь (6) — атакует сектор. Наносимый урон: 2-10/уровень заклинания.

Огненная бомба (8) — алхимический файербол. Наносимый урон: 2-10/уровень заклинания.

Огненное кольцо (10) — окружает отряд огненным кольцом, наносящим урон всем нападающим врагам. Наносимый урон: 1-6/уровень заклинания. Длительность действия: 3 хода/+по 1 ходу за уровень заклинания.

Спектральный луч (10) — заклинание псионики. Спектральные лучи пронизывают сектор, нанося урон 2-16/уровень заклинания.

Ускорение (8) — ускоряет всю партию, теперь врагам гораздо труднее попасть по вашим персонажам. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Огненный шторм (12) — огненная бомба. Цепляется к противникам и бьет их несильно (2-8/уровень заклинания), но методично (1 ход/уровень заклинания).

Молния (12) — среднее по силе заклинание. Урон: 2-16/уровень заклинания. Бьет по сектору, одно из немногих заклинаний прямого урона, доступных священнику.

Кипящая кровь (12) — заклинание заставляет кипеть кровь выбранного врага. Наносимый урон: 2-38/уровень заклинания.

Спектральный хаос (15) — псионика дает жару. Наносимый урон: 3-27/уровень заклинания. Атакует всех противников.

Армагеддон (18) — умри, все живое. Заклинание наносит урон всем противникам, участвующим в бою. Наносимый урон: 3-21/уровень заклинания.

Вода

Кислотный плевок (2) — сгусток кислоты наносит выбранному врагу вред, равный 1-7/уровень заклинания.

Мороз (2) — еще одно слабенькое заклинание. Тот же урон, что и у "кислотного плевка". Какое из них использовать — дело личного предпочтения.

Выносливость (2) — восстанавливает выносливость выбранного персонажа.

Паралич (3) — парализует выбранного противника. После чего можете делать с ним все, что душе угодно. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Лечение недомогания (4) — излечивает выбранного персонажа от сна, слепоты, тошноты и чесотки, бессознательного состояния.

Дыхание дракона (4) — позволяет выбранному союзнику дышать кислотным дыханием, доступным только дракону. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Замедление (4) — замедляет группу противников в бою. Дает в ваши руки инициативу и уменьшает шансы врагов избежать ваших атак.

Святая вода (5) — отличное средство против нежити и демонов (на рапаксов не действует).

Лечение паралича (6) — вылечивает от паралича выбранного персонажа.

Заморозь (6) — замораживает (парализует) группу врагов. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Свежие силы (6) — восстанавливает выносливость всей партии.

Богатырь (7) — повышает все характеристики выбранного персонажа, сила эффекта зависит от силы заклинания. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Кислотная бомба (8) — цепляется к противникам и бьет их несиленно (1-6/уровень заклинания), но методично (1 ход/уровень заклинания).

Лечение болезни (8) — излечивает выбранного персонажа от болезни.

Ледяной ком (8) — водяной аналог огненного шара. Впрочем, наносимый урон чуть побольше: 2-10/уровень заклинания.

Иссушение (10) — очень мощное заклинание за небольшую цену. Вытягивает из выбранного противника все жизненные соки. Наносимый урон: 2-38/уровень заклинания.

Стужа (12) — замораживает (парализует) всех врагов, участвующих в бою. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Буря (12) — поток снега и льда обрушивается на выбранный сектор. Наносимый урон: 2-18/уровень заклинания. Кроме того, есть шанс ослепить противника.

Воздух

Сон (3) — погружает в сон выбранную группу врагов. Сон прерывается после нанесения противнику урона. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Щит от страл (5) — одно из тех заклинаний, которые должны быть постоянно активны. Уменьшает урон, получаемый отрядом от немагических дистанционных атак. Длительность действия: 5 минут/уровень заклинания.

Волнь (3) — уши врагов, оказавшихся в выбранном секторе, разрывает звуковая волна. Наносимый урон: 1-5/уровень заклинания.

Безмолвие (4) — отличное заклинание для встреч с противниками-магами. Колдовать под бременем "безмолвия" маги не могут, так что милости просим в рукопашную. Цель — группа врагов. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Пагубный дым (5) — облако невыносимой вони окутывает врагов, нанося им физический урон (1-6/уровень заклинания) и ввергая их в состояние тошноты или бессознательности.

Призрачный пес (5) — призрачные псы стерегут покой отряда, предупреждая о приближающихся монстрах. С ними будет гораздо труднее заставить партию врасплох. Длительность действия: 4 часа/уровень заклинания.

Звуковой удар (6) — волна звука, которая может испугать противников или ввергнуть их в бессознательное состояние.

Противоядие (6) — излечивает выбранного персонажа от отравления.

Смерч (7) — ужасный смерч пронесется над выбранным сектором. Наносимый урон: 2-8/уровень заклинания.

Ядовитое облако (8) — облако токсинов. Бьет несиленно (1-4/уровень заклинания), зато может вызвать чешотку, отравление, бессознательное состояние.

Очищение воздуха (10) — очищает воздух вокруг партии от любых неприятных сюрпризов типа кислотных или огненных бомб.

Пандемониум (12) — ввергает всех врагов в состояние страха или безумия. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Удушение (20) — заклинание может сразу убить одного или нескольких (теоретически — всех) противников.

Облако смерти (20) — смертельно опасное облако. Пока оно действует на противника, есть вероятность его смерти. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Установить портал (30) — традиционно одно из самых полезных заклинаний во всех ролевых играх. Экономит кучу времени и нервов, позволяя установить точку, в которую отряд будет мгновенно перенесен при применении заклинания "возвращение к portalу".

Возвращение к portalу (50) — все написано чуть выше.

Земля

Чесотка (2) — увеличивает шанс провалить заклинание для противников-магов. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Паутина (5) — враг, опутанный паутиной, более не способен к сопротивлению. Поэтому уничтожается непринично легко. Заклинание действует на сектор и длится 1 ход/уровень заклинания.

Бригантина-плащ (6) — создает вокруг выбранного союзника щит из клинков, наносящих урон всем, кто его атакует. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Броня (6) — заметно улучшает класс брони всей партии. Длительность действия: 5 минут/уровень заклинания.

Хамелеон (6) — маскировочное заклинание. Партию, находящуюся под его действием, монстры заметят, только если столкнутся с ними нос к носу. Длительность действия: 6 ходов/уровень заклинания.

Взлом (6) — незаменимая вещь для открытия замков и обезвреживания ловушек. Особенно если в партии нет вора.

Каменный бич (6) — выбранный сектор поражается градом камней. Среднее по силе заклинание (2-10/уровень заклинания).

Броня-ржавей (8) — снижает класс брони противников. Атакует сектор. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Небесный камень (8) — подарочек с небес одному (самому любимому) врагу. Наносимый урон: 2-30/уровень заклинания.

Щит стальной (8) — заклинание уменьшает урон, наносимый партии всей стихийной магией. Должно защищать вас в каждом бою, однозначно. Длительность действия: 3 хода/+по 1 ходу за уровень заклинания.

Стан-камень (8) — повышает класс брони выбранного персонажа и принимает на себя часть урона. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Зыбучие пески (15) — образует вокруг выбранного противника область зыбучего песка. В случае успеха враг погибает.

Падающие звезды (16) — поток метеоритов обрушивается на головы всех врагов, осмелившихся встать у вас на пути. Наносимый урон: 2-16/уровень заклинания.

Разум

Ментальный укол (3) — поражает мозг выбранного врага, при этом может свергнуть его в безумие. Наносимый урон: 2-8/уровень заклинания.

Террор (3) — вселяет страх в сердца врагов. Испуганные противники сражаются хуже и могут сбежать с поля боя. Действует на группу. Длительность действия: 1 ход/+по 1 ходу за уровень заклинания.

Святой сапер (4) — улучшает у выбранного персонажа все характеристики, отвечающие за обезвреживание ловушек.

Очарование (5) — на время действия заклинания очарованный враг становится нейтральным.

Безумие (5) — свергает в безумие выбранную группу врагов. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Поиск секретов (5) — увеличивает вероятность обнаружения тайников. Длительность действия: 1 ход/+по 2 хода за уровень заклинания.

Опознание вещей (6) — распознает все свойства предметов, в том числе статус проклятия.

Телепатия (8) — позволяет прочесть мысли любого NPC. Занятие забавное, но не более того.

Бич разума (8) — мозг каждого врага, оказавшегося в выбранном секторе, подвергается мощному псионическому воздействию. Наносимый урон: 2-14/уровень заклинания.



▲ Упыри-красавцы.



▲ Подводный мир "Визардри".

Всевидящее око (9) — полезнейшее заклинание. Подсвечивает на радаре все предметы и всех монстров. Излишне говорить, что должно быть постоянно активно. Длительность действия: 12 ходов/+по 12 ходов за уровень заклинания.

Ментальный взрыв (10) — в очередной раз с мозгами наших противников происходит нечто нехорошее. В этот раз пострадает выбранная группа. Наносимый урон: 2-14/уровень заклинания. Возможно, враги впадут в безумие.

Слаз (10) — снижает все параметры врагов, попавших в радиус его действия. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Инсульт (12) — выбранному врагу наносится урон 2-48/уровень заклинания. При этом он с большой вероятностью впадет в безумие.

Здоровый ум (12) — излечивает выбранного персонажа от безумия.

Духовный молот (12) — кажется, спясть по голове. Какой сизмизм! Наносимый урон: 2-48/уровень заклинания. Думаю, никто не удивится, если враги впадут в бессознательное состояние.

Перевербовка (12) — в полном соответствии со своим названием, заклинание заставляет выбранного врага сражаться на вашей стороне. Длительность действия: 2 хода/+по 1 ходу за уровень заклинания.

Мозговой штурм (18) — мозгов у наших противников уже не осталось. Тем не менее, всем врагам будет нанесен урон, равный 3-21/уровень заклинания.

Чудотворство

Ранение (2) — легкое беспокойство для выбранного врага. Наносимый урон: 2-6/уровень заклинания.

Лечение (3) — восстанавливает жизненные силы выбранного персонажа.

Благословение (4) — увеличивает класс брони и возможность поразить цель для всей партии. Длительность действия: 2 хода/уровень заклинания.

Зачарованный клинок (4) — увеличивает вероятность поразить цель для всей партии. Длительность действия: 5 минут/уровень заклинания.

Ангел-хранитель (4) — ангел-хранитель принимает на себя часть урона, наносимого выбранному союзнику. Длительность действия: 3 хода/+по 2 хода за уровень заклинания.

Магические стрелы (4) — магические стрелы поражают выбранный сектор. Наносимый урон: 1-7/уровень заклинания.

Магическая завеса (6) — повышает сопротивляемость партии ко всем магиям. Длительность действия: 5 минут/уровень заклинания.

Духовный щит (6) — повышает сопротивляемость партии магии разума и чудотворства. Длительность действия: 3 хода/+по 1 ходу за уровень заклинания.

Око за око (7) — заклинание накладывается на одного союзника. Если вражеский маг применит на него любое атакующее или ослабляющее заклинание, оно будет возвращено колдуну. Длительность действия: 1 ход/+по 1 ходу за уровень заклинания.

Снятие порчи (8) — в случае успеха позволяет выбранному союзнику снять проклятые вещи.

Общее лечение (10) — восстанавливает жизненные силы всей партии.

Смерть (10) — в случае успеха мгновенно убивает выбранного врага.

Изгнание (10) — отличное заклинание против нежити, демонов и вызванных существ.

Вампирово облако (10) — окружает противников облаком, высасывающим у них здоровье, ману и энергию. Наносимый урон: 1-5/уровень заклинания. Длительность действия: 1 ход/уровень заклинания.

Сила на магию (12) — Наносимый урон: 3-27/уровень заклинания. Действует на одного врага. Нанесенный ему урон конвертируется в ману (курс 1/1) и передается наиболее нуждающемуся в ней члену вашей партии.

Вызов элементаля (12) — призывает элементаля одной из четырех стихий. Характеристики элементаля зависят от силы заклинания. Маг может поддерживать лишь одного элементаля.

Жизнекрадство (12) — заклинание вытягивает из выбранного врага жизненные силы и передает их наиболее израненному члену партии. Наносимый урон: 4-16/уровень заклинания.

Восстановление (16) — полностью исцеляет выбранного союзника. Снимает все отрицательные эффекты, кроме истощения.

Воля Смерти (20) — заклинание может сразу убить одного или нескольких (теоретически — всех) противников.

Воскрешение (30) — в случае успеха воскрешает умершего персонажа.

Как составить партию

При выборе классов персонажей, входящих в партию, следует учитывать следующее: в игре присутствуют NPC, способные присоединиться к партии, и вполне возможно, что вас устроит кто-то из них.

Партия не должна быть перегружена персонажами поддержки, иначе всю игру сильные персонажи будут вытягивать на себе остальных. Если вы возьмете в партию механика, барда, двух магов (например, псионика и мага), ниндзя или самурая и, наконец, бойца, то первую часть игры вы будете заняты активным сохранением и перезагрузкой до и после каждой группы монстров. Полезность механика и барда напрямую зависит от оснащенности предметами, доступными только этим классам (для барда это музыкальные инструменты, для механика — изделия). Так как найти наиболее мощные предметы возможно только ближе к середине игры, то поначалу эти классы становятся обузой, а взятые вместе — двойной обузой. Теперь добавьте еще двух магов (мана-то не вечно)... итог, думаю, ясен. Что же касается самурая, то боевой успех этого класса сильно зависит от оружия, которым он вооружен, а критический удар срабатывает далеко не каждый раз. Примерно то же и с ниндзя, хотя, если развить ему "единоборства", он совсем не плох, но очень быстро устает.

При генерации персонажа очень важно учитывать, что разные расы дают различные значения величин стартовых характеристик и число очков на распределение к ним для различных классов. Так, скажем, на мой взгляд, очень удачным выбором будет боец-дракон: при соответствующем распределении дополнительных очков в начале игры этот персонаж получит силу — семьдесят, живучесть — восемьдесят, ловкость — семьдесят. А эти характеристики для класса бойца являются основными, кроме того, это дает возможность получить призывной навык уже на седьмом уровне, а на десятом уровне — три навыка.

При выборе магических классов рекомендую исходить из принципа "баланса атакующих и защитных заклинаний". Конечно, епископ прельщает своей универсальностью (может изучить все заклинания), но плата за это слишком высока — все заклинания становятся доступны только на двадцать втором уровне. Исключение — атакующие заклинания алхимика, они становятся доступны еще позже, но я почти уверен, что так долго вы ждать не будете.

Исходя из всего вышеперечисленного — вариант сбалансированной партии (в скобках возможная замена):

Боец (-). Не думаю, что лорд может его заменить. Единственный плюс этого класса заключается в способности применять заклинания лечения, но на эту роль у нас есть более интересные кандидатуры. Ну а как воин боец оставляет лорда далеко позади, одна только способность бойца восстанавливать энергию стоит многого. Таким образом, выбор очевиден. Кстати, комбинация боец-дракон была задействована во всех четырех партиях. Этот персонаж ни разу не был убит, сам же он накручивал счетчик убийств до шести — семи сотен. (Для сравнения: из остальных членов партии наиболее результативный едва набирал четыре сотни убийств, а все в сумме они набирали чуть больше бойца).

Самурай (ниндзя, монах). В данном случае взаимозаменяемость неочевидна. Для того чтобы самурай сумел раскрыться полностью, ему необходимо найти достойное оружие, что не так просто.

В то время как монах и ниндзя специализируются в “единоборствах”. У этих классов только один, но огромный минус: они очень быстро устают, несмотря на незначительную нагрузку. Кроме того, в игре есть сюрикен-бумеранг (бред, только задумайтесь над названием... но тем не менее), что снимает вопросы о боеприпасах для дистанционного боя.

Пожалуй, сюда можно еще добавить вариант — **лорд**. Но про этот класс сказать ничего не могу. Пробуйте сами.

Кстати, мне удалось выкрасть у дона Барлоне очень неплохую трость (“Хи — трость”) для ниндзя-феи. Этот факт заставил задуматься над таким вариантом персонажа. По крайней мере, не будет проблем с подбором обмундирования для феи.

Священник (епископ). Священник — лечащий воин, именно ВОИН. Заклинания “общее лечение” и “свежие силы” доступны только этим классам. Как лечащий маг, священник — лучший выбор, именно у него лечение наиболее результативно. Епископ же хорош тем, что помимо лечения способен применять атакующую магию.

Маг (-) Здесь и комментарии не нужны. Атакующий маг партии необходим. При правильном развитии — смертельно опасен для врагов. Кроме того, владеет рядом защитных заклинаний, жизненно необходимых партии. NPC-маг, способный присоединиться к партии, скорее всего в ней долго не задержится, так что альтернативы магу нет.

Алхимик (псионик). Так как в игре нет NPC-алхимика, то рекомендую все-таки именно этот класс. Способность смешивать зелья ничего особенного в себе не несет, но вот его атакующие заклинания — очень полезная вещь. К тому же алхимик может применять свои заклинания, находясь под действием “безмолвия”. Псионик имеет иммунитет к расстройствам мозга, и это его огромный плюс. Атакующие заклинания тоже на высоте. В общем, выбор за вами.

Следопыт (механик, бард). Я поставил все три класса в один ряд. На мой взгляд, всех их следует отнести к классам поддержки. С моей точки зрения — наилучшим выбором будет следопыт. Навык “фатальный выстрел” в сочетании с постоянным поиском дает большое преимущество. Навыки “механика” и “музыка” очень трудно развить выше семидесяти пяти, поэтому два последних класса уступают следопыту.

Нерассмотренными остались два класса — валькирия и вор. Особенностью валькирии является способность обманывать смерть — практически бессмертие. Правда, после этого она на некоторое время впадает в бессознательное состояние. Что не является критическим недостатком, так как обычно к этому моменту партия уже побеждает монстров. NPC-валькирия (Vi Domain) появляется на раннем этапе игры, поэтому нет смысла создавать подобного персонажа.

Воровские способности можно развить у трех классов, помимо вора (ниндзя — “замки и ловушки”, “кражи”; бард — “замки и ловушки”, “кражи”; механик — “замки и ловушки”). Поскольку навык “кражи” легко развить любому персонажу (о том как, читайте выше), а замки и ловушки легко вскрываются при помощи магии, то вор в партии совсем не обязателен. Впрочем, если есть желание, то в игре есть NPC-вор (Myles).

И последнее: не создавайте партию, состоящую целиком из представительниц слабого пола. Иначе вы элементарно не сможете выполнить один из основных квестов игры. Ну не примет Аль-Седек вас в храмовники (мужик ей нужен, мужик...)



▲ Познакомьтесь, это — муук.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Давным-давно космические лорды создали три мощных артефакта: Астрал Домайн, наделенный силой самОй жизни, Хаос Молари — источник всех перемен, Дестине Доминус, содержащий все знания вселенной. Используя их, лорды создали мир-прародитель — Доминус. Потом они сотворили множество других миров, а при помощи Космической Кузни прятали артефакты. Но затем произошло непредвиденное — Космическая Кузня была украдена, и Владыки лишились возможности скрывать свои творения. Астрал Домайн оказался в руках загадочного Чернокнижника, Хаос Молари попал к одному из мууков, долго пивший в одном из монастырей Доминуса Дестине Доминус был украден безумцем по имени Мартен. Тот, кто сможет захватить все три артефакта, обретет невиданную силу и станет вровень с космическими лордами.

Наша роль во всем этом такова: муук Гримпак, получивший от одного из своих братьев по расе Хаос Молари, отправляется на Доминус и нанимает нас как охрану. При полете к планете его корабль встречается с кораблем Чернокнижника. Встреча закончилась плачевно: наш корабль подбит и падает на Доминус, Гримпак погибает, опять придется самим во всем разбираться.

Нижний монастырь

После крушения мы очнулись перед входом в монастырь. Перебейте крабов, откройте сундук, докипите персонажей. Обратите внимание на беседку, расположенную на скале, к которой можно добраться по мелководью. В ней будет несколько полезных предметов.

Входим под мрачные своды монастыря. В подземелье находятся две камеры, в одной из них содержался рапакс (раса демонов), пойманный хайгарди (хозяева монастыря) при попытке кражи оружия из гробницы монастыря. Зверюга умерла с голоду, в его записке — просьба сообщить неким храмовникам о том, что оружие по-прежнему угрожает Аль-Седекс. На выходе из подвала храма вас поджидает мощный краб, будьте осторожны.

Далее, если пойдете прямо, увидите озеро. Перейдите по мосту (кнопку пока не нажимайте), соберите все, что под руку попадется. Кстати, если прыгнуть в воду, то можно через водопад вернуться к месту старта. Потом, используя мост-подъемник, можно подняться на этаж выше. Прямо перед нами дверь, которая открывается только специальным ключом. Перейдем через мост. Далее есть выбор, куда пойти: правый путь ведет к торговцу по имени Бурс, с которым можно поторговать, а заодно и получить некоторые сведения. Он расскажет, что наш корабль — не единственный упавший на Доминус, подскажет дорогу в ближайший город — Арнику и поделится информацией о хайгарди.

Через левый проход попадаем к запертой двери с надписью "Только для экстренной эвакуации". Добыть ключ от нее можно, если дотронуться до черепа, который держит в руке статуя. В стене откроется тайник с ключом. В итоге мы приходим в просторный зал. В зале обитает гигантский таракан по имени Грегор, неприятностей он вам доставит предостаточно. Один проход ведет к усыпальнице с шестью гробами. В каждом находятся полезные предметы, но будьте осторожны: один гроб защищен ловушкой, а в другом обитает нежить. Через проход напротив можно добраться до кнопки, открывающей центральный проход, ведущий в Верхний монастырь.

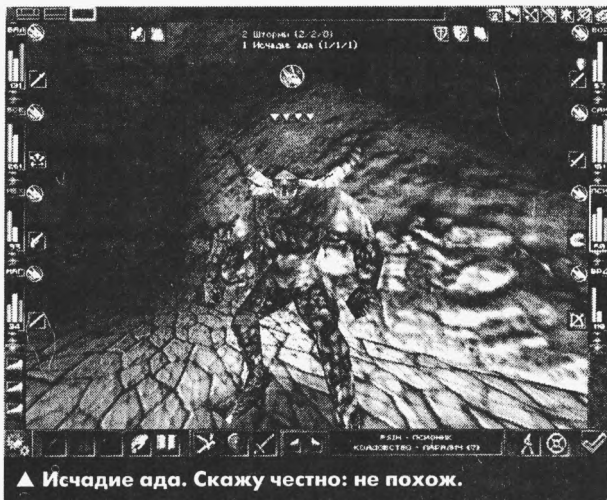
Верхний монастырь

При входе в Верхний монастырь мы попадаем в комнату с ящиками, поставленными в круг. Кстати, маленькие ящики можно открыть. Идем в правый проход, в большом зале со статуей Фанзанга идем на-



▲ Бес обыкновенный. Слегка избитый.

право и поднимаемся на второй этаж. Попадаем в помещение со стеклянной перегородкой. Открываем сундук, получаем ключ.



Возвращаемся обратно в комнату с ящиками и отправляемся в левый проход. Оттуда можно попасть в необычную комнату с зеркальным полом, в которой мародерствуют разбойники, и в зал для медитации. В зале запрещено применять любую магию, поэтому уничтожайте противников, стоя на пороге. Налево — запертая дверь в комнату с колоколами, но у нас уже есть ключ. При помощи своегообразного пульта управления оживите колокола. От их звона вылетят все стекла в монастыре. В дальней стене зала для медитации есть проход на кухню. Установите мощность микроволновки на максимум и получите “чип микроволновки”.

В зале с ящиками поднимаемся наверх и через разбитое стекло

спрыгиваем на ящики. Таким способом мы добираемся до ящика, который можно открыть только с другой стороны. Опять топает в правый проход, в зале со статуей Фанзанга спускаемся вниз, забираем тосейдо — экипировку самурая (даже если у вас нет такого класса в партии, его можно неплохо продать). Снова поднимаемся в помещение со стеклянной перегородкой, которой, впрочем, уже нет, забираем пропуск братства хайгарди.

Неисследованным остался левый выход из зала, в нем вас с нетерпением ожидает посланник Владык по имени Элзидес. Он сообщит о том, что вы — последние претенденты на место Владык. Из его туманной речи можно понять, что для этого вам нужно получить три великих артефакта. Элзидес исчезает, а в зале появляется слуга Чернокнижника, который нам неосторожно угрожает. Чтобы мы поверили в серьезность намерений его хозяина, он предлагает своими глазами увидеть заминированную башню в Арнике. В монастыре больше делать нечего, смело оставляем это пустынное место.

Дорога в Арнику

Будьте осторожны: на дороге встречаются монстры, которые пока не по зубам партии начального уровня. Иногда будет лучше убежать, спрятаться и подождать некоторое время. Ничего особенно интересного в этой локации нет, кроме небольшой пещеры, но на пути к ней вас встретит жуткая помесь носорога и бегемота под названием хогар. Советую вам не форсировать события и, ориентируясь по указателям, перейти в следующую локацию.

Дорога Арника-Тринтон

Здесь, посреди дороги, вас поджидает представитель преступного мира Доминуса — Рэттус-Рэттус. Он попросит вас помочь ему снять деньги со счета в банке Арники и для этого благого дела выдаст вам чек, пугач и карточек. Только на чеке написано “Деньги на бочку, или мы вышибем вам мозги”. Разграбить банк на самом деле не проблема, но делать это стоит без лишнего шума. Чуть ниже объясню, как именно. Если же ограбление банка — ваша детская мечта, то дерзайте. Рэттус-Рэттус советует поговорить о Чернокнижнике с неким Милано Кальцоне в Тринтоне.

По дороге в Тринтон мы наткнемся на кладбище тринни (раса мелких, вороватых существ). Пополните свой инвентарь некоторыми полезными предметами, если справитесь с нежитью, населяющей погост. Вылейте святую воду на мумию, подвешенную в склепе, получите дополнительный опыт. Кроме того, здесь укрыт проход в секретное подземелье. Отыщите на могильных камнях изображения рун и нажимайте на них. Всего рун шесть штук, после того как нажмете последнюю, воткните кинжал (самый обычный) в дальний правый (если встать в воротах кладбища) угол каменной ограды. После этого за

внешней оградой, рядом с тем же углом, появится круг магических грибов. Встаньте в него, и вас телепортирует в тайное подземелье. В этом странном лабиринте, наполненном ловушками и монстрами, можно найти несколько приличных (для партии низкого уровня) вещей. Вам встретится призрак барона Энглунда, из которого можно выбить неплохой предмет (каждый раз новый).

Арника

Арника — город, населенный хайгарди, был довольно-таки привлекательным местом, пока не появился Чернокнижник. Теперь все изменилось: загадочный захватчик выстроил за городом мрачную башню и наводнил Арнику своими мерзкими приспешниками. Чернокнижник угрожает взорвать бомбу, заложенную в башне, если кто-нибудь попытается совершить восхождение. Кроме того, любимым развлечением Чернокнижника стало сбивать пролетающие корабли. Один из сбитых звездолетов рухнул прямо на Арнику. В городе находится главный храм Братства Восхождения, которому принадлежит и покинутый монастырь. Взоры пришельцев сразу привлекает космопорт, охраняемый Лунным Легионом хайгарди, чья штаб-квартира, украшенная изваяниями двух единорогов, также расположена на городских улицах.

Первое, что мы увидим в Арнике, — очаровательная девушка, к сожалению, каменная. При помощи воды, окружающей статую, можно восстановить ману. Рядом с ней стоит гораздо менее привлекательный, но зато живой... вор Майлз (5-го уровня). Он совсем не против присоединиться к партии и сразу предлагает выгодное дело — спасти симпатичную валькирию Виталию Домайн. Девушку заперли в

доме, в который врезался звездолет, сбитый Чернокнижником. Не забудьте подобрать сломанный черный ящик корабля. Охраняют ее андрюиды-приспешники Чернокнижника. Андрюидов перебьем, Виталию спасем и слушаем. Расскажет одноглазая воительница много интересного: оказывается, семь лет назад она покинула родной Доминус в компании Чернокнижника, чтобы посмотреть вселенную. Убежать ей удалось с трудом, при этом он лишил ее глаза (какой урок для молодых девушек!). Виталия присоединится к партии и захочет поводить старых знакомых — лорда Брафита и подругу Хели.

Лорд Брафит — глава ордена хайгарди, его всегда можно найти в храме. Он просветит вас насчет свя-

того места Доминуса — Пика Восхождения, из которого можно попасть в Звездный Круг — обитель богов. Отдайте ему пропуск Братства, найденный в монастыре, и он предложит вам забрать колесцовый ключ из подвалов храма. С помощью этого ключа можно открыть гробницу великого кузнеца Кирдана, посвятившего свою жизнь созданию оружия против рапаксов. Правда, для этого придется вернуться в монастырь, но оружие того стоит.

Подруга Виталии — Хели — содержит трактир и будет весьма рада видеть пропавшую. Хели потребует от Майлза выплаты долга, что слегка опустошит партийную кассу — только в том случае, если вы присоединили воришку к партии, конечно. Трактирщица даст вам поручение: передать привет торговцу Фаззфасу в Тринтоне. Очистите все помещения трактира от ценных вещей, не пропустите банковскую карточку Хели — она нам очень пригодится. Еще две карточки можно позаимствовать у местного кузнеца-рапакса Энтони и у Анны — хозяйки магазина рыболовных снастей. Кстати, Энтони делает вещи на заказ. **Подробнее смотрите в соответствующей таблице.** С тремя карточками идите в банк, предъявите их бестолковой девице по имени Лори и спускайтесь в частное хранилище. Откройте все двери (с запертыми поможет справиться вор) и освободите бизнесменов Арники от их сбережений.



Кстати, из банка Арники недавно пропал огромный алмаз, об этом вам сообщит Майлз, если спросите его о работе.

Ограбив банк, зайдём в полицейский участок. Дверь придется взломать, но это ерунда. Древнее объявление гласит, что "за измену и святотатство разыскивается Мартен". В незапертых шкафчиках найдется немало интересных вещей, среди которых знак Мартена. В одной из камер есть подземный ход. Ничего особенного нет, но приятно. Со знаком Мартена можно пройти в штаб-квартиру Лунного Легиона и поговорить с Тремэйном. Он расскажет много интересного о легендарном похитителе Дестине Доминус. Когда-то Мартен был одним из солдат Лунного Легиона; неожиданно похитив Дестине Доминус, он бежал в Тринтон. Затем, почувствовав приближение погони, он с несколькими тринни скрылся на Утесе Мартена, где создал непроходимую сеть ловушек. Когда же Лунный Легион прорвался на Утес, Мартен уже исчез, и его местонахождение никому не известно.

Неисследованным остался космопорт Арники. В нем есть два интересных прибора: расшифровщик полетных данных, который, впрочем, отказывается читать сломанный черный ящик, и вычислитель орбит, функционирующий лишь частично, так как отсутствует важная деталь — модуль детектора. На панели, закрывавшей доступ к прибору, было написано что-то про шар, который понравился Бобо. Вычислитель орбит выдаст неполные сведения о четырех звездолетах: корабле Чернокнижника; "Защитнике", который упал на Арнику; "Гардии", который также был сбит, — мы его еще увидим; и корабле мууков — "Каллисто", который успешно приземлился и стоит в космопорте.

"Каллисто" умеет разговаривать, но не скажет ничего нового, гораздо интереснее поговорить с мууками, которые обосновались в доме рядом с упавшим кораблем. Нас встретит голограмма руководителя экспедиции — Скрега, который будет вежлив, но не более того. Если у вас в партии есть муук, то Скрег пригласит его переночевать, а наутро вы получите ценные сведения — у мууков есть Хаос Молари.

Перед тем как покинуть город, кликните по табличке у статуи Фанзанга — там тайник. Вода, окружающая скульптуру, восстанавливает здоровье.

Тринтон

У подножия огромного дерева тринни нам встретится шеф Гари, который сначала примет нас за наемников рапаксов, но потом расскажет о главной проблеме тринни — крысолодах и посоветует поговорить об этом с Мадрасом. Все дерево тринни состоит из семи ветвей, начнем по порядку.

На первой ветви нет ничего интересного, на второй находится храм "Тринтонская Обитель", в котором нужно обязательно забрать две ветки лозы и объединить их в одну, они будут необходимы позднее. В двух шагах от храма расположен Дворец зелий Фаззфаса, передайте хозяину привет от Хели и получите в награду целую кучу разных зелий. Фаззфас сообщит о том, что на седьмой ветви можно встретить шамана тринни, который предскажет вашу судьбу. Для того чтобы увидеть шамана, нужно смешать лепестки зузу и таинственное зелье, последнее можно прикупить у Фаззфаса. У входа в храм расположен фонтан. Попробуйте попить из него воды и фонтан задаст вам туманный вопрос. Ответьте "память", и каждому члену партии добавят пять единиц интеллекта плюс презентуют книгу заклинаний и одарят дополнительным опытом.



▲ Одни из самых красивых монстров в игре.

На третьей ветви расположен своего рода зоопарк. В одной из клеток содержится хогар по прозвищу Бобо — прикончите зверюгу, и наградой вам станет модуль детектора для вычислителя орбит. На той же ветке, в домике под названием “Растущие Вязы”, можно найти лепестки зузу. В здании направо от “Вязов” подберите голубой мраморный шар, там же есть потайной проход, скрытый шторой. Такой же шар мне удалось украсть у Фаззфаса.

На четвертой ветви нас ждет Мадрас (механик 8-го уровня). Этот неутомимый изобретатель посоветует обратиться к человеку по имени Крок, живущему на болотах, за информацией о Дестине Доминус. Мадрас сможет присоединиться к вашей компании, но только после того как выполните его задание — уничтожите крысоматок. Пришла пора узнать свою судьбу — отправляемся на седьмую ветвь. Ориентиром послужит табличка “Тринтон — город на семи ветвях”, только помните, что внутри здания не действует магия, а для того чтобы войти, нужно вложить в выемку на двери голубой мрамор. Седьмая ветвь — налево от входа; съешьте лепестки зузу и запейте их таинственным зельем. От этого вам станет так хорошо, что вы сразу узрите шамана Даса. Почтенный священнослужитель поведаст о вашей судьбе, которая состоит в том, чтобы отыскать Дестине Доминус раньше остальных. Для этого на Утесе Мартена нужно найти идола и дневники. Кстати, интересный факт: только имея на руках три великих артефакта, можно войти в Звездный Круг, а так как с первыми двумя нас уже обошли, то сами понимаете — надо торопиться.

Прежде чем громить крысоматок, нужно пообщаться с доном Барлоне — боссом разуки, мафии крысолюдов. Как только вы двинетесь к дереву крысолюдов, через пятую ветку, прямо перед вашим носом обрушится мост; чтобы его починить, используйте найденную позу. Доступ к Барлоне перекрывает Милано Кальционе, но, услышав слово “Чернокнижник”, он пропустит вас к боссу. Дон Барлоне весьма недоволен поступком Чернокнижника, который на планете Гардия нанял крысолюдов следить за ти-ренгами, но, получив Астрал Домайн, скрылся, не заплатив. Барлоне предлагает сделку: они выкрадывают Астрал Домайн, мы его выкупаем. Соглашаемся, не раздумывая. Уходя от мафии, подберите в соседней комнате крысиный ключ. Теперь разберемся с крысоматками и доложим об этом Мадрасу и шефу Гари. Перед тем как покинуть дерево крысолюдов, спуститесь на лифте в Тринтон и опустите веревку — теперь прямо с земли вы сможете подняться к логову дона Барлоне. Возвращаемся на дорогу в Арнику и идем туда, куда сразу не решились.



Северная глушь

В северной глуши отыщется алмаз, украденный из банка Арники. Он выпадет из главаря шайки бандитов, стоящих недалеко от каких-то развалин. Не пропустите логово твердоклыка, зверюга охраняет несколько отличных предметов. В этой локации есть еще одно секретное подземелье. Опять нужно нажать шесть рун, после чего воткнуть посох в камень. Далее двигаемся по северному мосту, в горы Гигас.

Лагерь анпани

Вот мы и добрались до лагеря анпани — носорогов-милитаристов. Нас встретит рядовой Панрак, ответьте на несколько его вопросов (если хотите попасть в лагерь — отвечайте отрицательно). Не те-

ряя времени, отправляйтесь прямиком в вербовочный центр и поговорите с сержантом Балбраком. Если пожелаете, можете вступить в ФИА (Федеративная Империя Анпани), после этого вам придется пройти полосу препятствий, расположенную в тренировочном центре. Отдайте карточку доступа ФИА 1-го уровня сержанту Рабблу, и вперед. Полоса препятствий — детская забава. Пройдя ее, не забудьте забрать карточку доступа ФИА 2-го уровня. Теперь нам предстоит гораздо более сложная задача: сержант Балбрак попросит нас провести разведку в лагере ти-ренгов и принести что-нибудь принадлежащее ти-ренгам. Перед тем как отправиться выполнять приказ, осмотрите все остальные помещения. В казармах можете присоединить к партии рядовую Спаркли (следопыт 6-го уровня). В закусочной “У Ямо” вашим спутником может стать бард Сакс (8-го уровня). В интендантском центре прикупите у сержанта Кунара флаг анпани, он нам потом пригодится. Если грабануть интенданта, то вы станете обладателем ключа Кунара, с помощью которого можно открыть дверь, расположенную рядом. За ней — склад, посреди которого, на полу, находится секретный телепортер на Утес Мартена, ставший пристанищем ти-ренгов. Туда и лежит наш путь. Но сначала вернемся в Арнику. Оказавшись там, верните на законное место модуль детектора и сдайте в банк алмаз. Потом, через Тринтон, идем на болота.

Болото

Мрачное место, наполненное недружелюбными представителями фауны и опасными ловушками природы. Чтобы избежать последних, не наступайте на места, обозначенные на карте черными пятнами, и избегайте разломов почвы. В таком неприглядном окружении состоится наша первая встреча с Чернокнижником. Загадочный злодей произнесет страстную и не совсем понятную речь и исчезнет, оставив нам поддельный Астрал Домайн.



Похоже, что Астрал Домайн ему больше не принадлежит, — видимо, дон Барлоне сдержал свое слово. У главных плохишей свои заморочки, а мы, прихватив подделку, пойдем посетим торговца по имени Крок — единственного, кто осмеливается жить на болотах. Хотя, по легенде, Кроку тысяча лет, он находится в здравом уме и твердой памяти. Сведения, купленные у него, трудно переоценить. Во-первых, Мартен, уйдя со своего утеса, обосновался в Морских пещерах, во-вторых, путь к ним проходит через Бэйджин, поселение ринжинов — расы полурыб, поклоняющихся морскому чудовищу. Обязательно купите у Крока новинку — “духи”, неудержимо привлекающие рапаксов.

В этой области есть интересная достопримечательность — огромная черная лужа. Судя по всему, это нефть; если использовать на нее пустую бутылку, можно получить фейерверк — пользуйтесь. Ну а мы продолжим наше путешествие к Утесу Мартена.

Утес Мартена

Главная проблема — проникнуть внутрь крепости. Не пытайтесь пробраться через главные ворота, обойдите крепость и увидите катапульту. Натяните и разрядите метательное устройство. Катапульта сломается, но так удачно, что по ее обломкам можно будет взобраться на крепостную стену. Во дворе крепости обнаружится труп ти-ренга, подберите его руку и валяющиеся рядом проводки.

Затем спускайтесь вниз, для этого нужно встать на небольшую платформу в центре крепости. Подойдите к Занту, его отвратная физиономия торчит из окошка справа от вас. Предводитель ти-ренгов предложит вам поработать на великую империю, первое задание — обнаружить лагерь анпани и принести флаг. Если вы неукоснительно следовали моим указаниям, то искомым предмет уже находится у вас в инвентаре.



Следующее задание: уничтожить рапакса Рейвена, который терроризирует несчастных ти-ренгов. По словам Занта, они уже соорудили западню, но Рейвен ее просто игнорирует. Поднимитесь вверх и дерните рычаг. Сверху опустится чучело, изображающее самку рапакса, вылейте на него припасенные “духи” и ждите. Затаитесь в комнате с рычагом и, как только Рейвен подойдет к чучелу, нажмите кнопку. Все! От грозного охотника за ти-ренгами останется одна голова с обломанными рогами.

Сдайте ее Занту и получите новый квест: отнести его письмо к муукам и заключить с ними союз. Кроме того, Зант попросит нас позаботиться

о Дразике, ти-ренге, который был отправлен на разведку к анпани и пропал. Прежде чем отправиться с дипломатической миссией, исследуйте окрестности. Поговорите с Садокм, местным коммерсантом, он расскажет о странной картине, с которой нужно разговаривать. Пообщайтесь с этим чудом света и на вопрос картины ответьте “Мартен”. Вот мы и попали в убежище Мартена. Запомните слова из его дневника: “Безграничная вера спасает душу”.

Возвращаемся в Арнику и предъявляем муукам письмо. Мохнатые простаки приглашают нас войти внутрь и посмотреть на Хаос Молари. Мы, естественно, не можем упустить такой шанс. Заменяем Хаос Молари на поддельный Астрал Домайн. На втором этаже можете принять в свою компанию псионика Ирка 9-го уровня. Он, кстати, изучает природу Доминуса и будет выплачивать отряду деньги за посещение интересных его локаций.

Вернитесь к Занту и покажите ему Хаос Молари; по-моему, все щупальца главного ти-ренга задрожали от восторга. Его доверие к отряду теперь практически безгранично, и поэтому нам будет дано важнейшее задание: вычислить координаты корабля Чернокнижника. По словам Занта, помочь в этом сможет черный ящик корабля, упавшего на Бэйджин.

Туннели рудника

Старые заброшенные копи. Когда-то здесь добывали серебро, но теперь они полностью заброшены. Однако не будем торопиться с выводами: не успели мы пройти и пары метров, как на нас напали солдаты Чернокнижника. Избавившись от надоедливых андроидов, выясним, что один из них, хоть и недружелюбен к нам, но тем не менее нападать не собирается. После общения с этим чудом инженерной мысли становится ясно, что он испорчен и для нас не опасен. Возможно, получится использовать его себе во благо? Обследовав близлежащую местность, обнаружим бутылочку с машинным маслом НАС-81 (кстати, такую же бутылку мы нашли у космопорта в Арнике). После починки РФС-81 — солдат Чернокнижника класса А (монах 10 уровня) — по непонятной причине примет нас за повелителя, поделится всей доступной информацией и даже будет готов присоединиться.

Тропинка ведет нас высоко в горы — отсюда отличный вид. На скале висит большая табличка “Территория Ти-ренгов. Нарушители будут стерты в порошок”. К чему бы это? Поперек тропинки лежит большая железная плита — уж очень похоже на ловушку. Так и есть, коварные ти-ренги решили таким образом обезопасить себя от непрошенных гостей. Проход завален — придется искать обходной путь. В траве среди камней обнаружится муляж, который при ближайшем рассмотрении окажется кнопкой. В скале откроется проход, ведущий на ти-ренговскую базу. Единственный ее обитатель — Тантрис (самурай 6 уровня). На левой стене помещения расположены 4 кнопки, нажав одну из них, откроем интересный люк, на котором изображена какая-то странная схема. Запомните ее и двигайтесь дальше. Отключите силовой барьер и окажетесь с другой стороны завала, перекрывшего нам проход. Не такая уж и хитрая ловушка.

Тропинка, выходящая между скал, вывела нас к маленькой избушке. По всей видимости, когда-то это

был вход в шахты, на стене еще сохранилась схема переключений развилок. Если переключить рычаги так, как это изображено на люке, мы попадем в какую-то секретную зону. Скоростной спуск на вагонетке приведет ко входу на ти-ренговскую базу. Туда, куда нас отчаянно пытались не пустить. В одном из помещений найдется импульсная отмычка. С ее помощью можно открыть двери, расположенные справа от Занта.

Наш путь лежит в северный сектор — здесь есть лестница, ведущая на верхние этажи крепости, которые пока что были нам недоступны. Поднимаемся, но осторожно — Мартен постарался на славу, здесь полно ловушек. В одной башне нас поджидают проваливающиеся полы, в другой — каменные изваяния, которые плюются стрелами. Дерните рычаг, раздается металлический лязг, и внизу откроется проход. Снова спускаемся под мрачные своды базы ти-ренгов. Перед нами длинный коридор, который пересекает полоса слизи. Он ведет к транспортеру, по которому на планету поступает молодежь ти-ренгов, и телепортеру, раскидывающему подкрепление во все уголки Доминуса. Телепортер — неисправен, починить хитроумную установку можно с помощью красного и желтого проводков, найденных наверху у трупа ти-ренга. На исправно функционирующем телепортере можно выбрать место назначения: дом, стоящий у дороги из Арники в Тринтон, мост к лагерю анпани на горе Гигас, рапакское ущелье и, наконец, пещера на Утесе Мартена. Пригодится. Еще один рычаг откроет железный люк, через который можно выбраться на поверхность за стенами крепости Мартена.

Неисследованной осталась только одна область утеса — две башни, проход к которым перекрывает подъемный мост. В правой башне нет ничего заслуживающего внимания. А вот в левой... Да, идол Мартена приветствует нас каменной ухмылкой. Но не успели мы припрятать находку в инвентарь, как комната с шипением наполнилась усыпляющим газом. После не слишком приятного пробуждения партия недосчитается одного компаньона. Зато на идоле обнаружится интересная надпись: "Берегитесь Крока". Делать нечего. Вперед, на болота. Старый интриган Крок обзвал нас паучьими подстилками, припомним! Однако он в состоянии помочь попавшим в беду приключенцам — при условии, что мы кое-что для него сделаем. Задача проста: завалить страшного монстра Брекека. Ну что же, пойдем поищем. Брекек — огромная жаба, которая обитает в северо-восточной части локации, в окруженном скалами водоеме. Просто смехотворно слабый противник. Оставшуюся от лягушки-переростка лапу надо отдать Кроку, а он вернет нам товарища. Правда, при этом спихнет вину на ти-ренгов, мол, это они похитили нашего друга и ему подкинули. Ну да, так мы в это и поверили.

Итак, все в сборе, продолжим путь. С идолом идем в Тринтон на шестую ветку. Здесь, установив идола на постамент перед дверью, пройдем к шаману Дасу. На его вопрос о том, кого мы ищем, надо ответить "Мартена". Затем шаман спросит пароль, и, услышав "Безграничная вера спасает душу", выдаст нам ключ ясности. Оказывается, Мартен оставил у тринни некий предмет. И отдать этот предмет они должны только его посланникам, которые произнесут нужные слова. Заветный предмет зовется Шлем Ясности и способен спасти нас от безумия, охватывающего любого, кто попытается захватить Дестине Доминус. Все знания вселенной — это не шутка. Ну что же, дело за малым — найти Мартена. Пока проведем дона Барлоне и выкупим у него Астрал Домайн. Всего-то девяносто тысяч.

Лагерь анпани

Сдайте Балбраку руку ти-ренга. Получите карточку доступа ФИА 3-го уровня и звонкую монету от сержанта Кунара. Следующий этап тренировок — научиться стрелять из гранатомета. Спускайтесь в Верхние пещеры Гигас и найдите Раббла. Чтобы пройти туда, нужно починить компьютерный пульт



▲ Несси. Единственная и неповторимая.

ЕВАККС. После того как у устройства отвалится задняя панель, присоедините проводки вручную, и все заработает. Сержант Раббл выдаст вам гранатомет для расстрела трех чучел. Если у вас в команде есть герой с прокачанным умением “современное оружие”, отдайте ему смертоносную пушку, в противном случае лучше расстреляйте манекены из луков. Потом обязательно подберите ракеты на складе в конце коридора и доложите Рабблу. Неутомимый сержант найдет для вас новое занятие — собрать пять флагов в тоннелях, заполненных различными монстрами. После того как вы справитесь с этим делом, вам выдают карточку доступа ФИА 4-го уровня.

Генерал Ямир лично пожелает увидеть героев. Его письмо к мукам содержит предложение союза. Где-то мы уже такое видели. Заключив союз, вернемся к Балбраку за карточкой доступа ФИА 5-го уровня и паролем с логином для входа в систему ЕВАККС. Кроме того, у Генерала для нас есть еще более важное задание: спасти в Бэйджине отряд анпани и привести к нему офицера Глатфа. Предварительно, правда, нужно пройти очередные тренировки у Раббла. Как они достали! С помощью карточки доступа ФИА 6-го уровня, полученной от Ямира, открываем выход к воде. Раббл уже ждет нас, чтобы сообщить, что мы теперь входим в элитное подразделение аквалангистов. Нацепите на всю команду акваланги (одеваются, кстати, вместо колец или амулетов) и покажитесь Рабблу. После того как тупая военищина одобрит ваш внешний вид, смело прыгайте в воду и плывите в локацию Бэйджинская банка. Кое-что забыл! Если вы внимательно слушали своих собеседников, то должны быть в курсе, что пропал разведчик анпани по имени Родан Леваркс.

Бэйджинская банка

На наши драгоценные жизни покусятся Несси — огромное морское чудовище, объект поклонения ринжинов и ночной кошмар непрокачанной партии. Противник очень серьезный или непроходимый, в зависимости от того, насколько рано вы к нему сунулись. Чтобы уцелеть, активно используйте заклинания “ангел-хранитель” и “богатырь”.

Из Бэйджинской банки два выхода: один ведет в Морские пещеры, другой в Бэйджин.

Бэйджин

Разбросанные по берегу моря домики ринжинов выглядят абсолютно несерьезно. Но не обольщайтесь: их обитатели — отличные бойцы и способны задать жару партии любого уровня. В одной из хижин содержатся в клетках искомый сержант Глатф и Жанетт — хелазоид (потомки хайгарди), последняя оставшаяся в живых после крушения корабля. Хелазоид находится на последнем издыхании и умрет практически у нас на руках. Подберите на месте смерти знамя хелазоидов и при посещении Арники отдайте его Брафиту. Глатф же выглядит вполне здоровым и даже пытается командовать. Найдите корабль Жанетт и снимите с него черный ящик. Более ничего важного в Бэйджине нет, зато есть много монстров, которых можно конвертировать в экспу.



Морские пещеры

Выбравшись из воды, идите налево. Подберите ржавую кувалду, а рядом с остовом корабля, выброшенного на берег, найдется палка. С этими жизненно необходимыми предметами входим в пещеры. Здесь нужно обязательно найти крючок и леску. Потом идем в ту пещеру, которая уходит вверх. Идем в проход, покрытый льдом, и бесстрашно падаем вниз. В большом зале будет отверстие в потолке, из которого свисает жердь. Используйте на нее крючок с леской и поднимайтесь наверх. В лабиринте пещер обыскиваем скелеты. В одном найдем ключ, в другом ботинки с шипами. Наденьте ботинки

на любого из своих подопечных — теперь можно пройти в обледеневший проход. На пути новое препятствие — неширокая, но глубокая пропасть. Перебросьте через нее палку. Открываем найденным ключом дверь и видим Мартена. Вернее, его дух. На вопрос “Кого вы ищете?” отвечаем “Мартена”. На вопрос “Что вы ищете?” отвечаем “знание”. Дух вручит нам Дестине Доминус и ключ от врат Морских пещер. Отдайте артефакт тому персонажу, который носит Шлем Ясности, иначе вся партия сойдет с ума. Возвращайтесь обратно тем же путем, открывайте дверь выданным ключом. Каменную стену разрушите кувалдой.

Дикие горы

Дикие горы — путь на Пик Восхождения. Поднявшись по серпантину вверх, мы нос к носу столкнемся с огромным крылатым демоном. Не спешите хвататься за оружие — как это ни странно, демон оказывается одним из самых обаятельных и умных существ, которые только встречались нам на просторах Доминуса. Зовут его Беллом, и он долгие годы ведет слежку за Чернокнижником. По наблюдениям Белла, единственное желание Чернокнижника — попасть в Звездный Круг. Единственный путь в Звездный Круг лежит на Пике Восхождения. Для того чтобы пройти этим путем, необходимо собрать три артефакта: Астрал Домайн, Хаос Молари и Дестине Доминус. Белл предлагает следующий план: мы собираем все три артефакта, разряжаем бомбу в Арнике, а затем приходим на Пик Восхождения, где он нас будет ждать.

Идем дальше вниз, на Пик нас пока не пустят. В долине, лежащей у подножия горы, есть шесть камней с начертанными на них рунами. Порядок, в котором следует их коснуться, предоставим вам угадать самостоятельно. После того как руны будут зажжены, следует воткнуть длинный меч в камень, стоящий по центру. Неподалеку появится уже знакомый круг магических грибов. Входим в него и приступаем к исследованию подземелья. Специальный монстр — колдунья Небдар — оставит после себя одноименный амулет. В одной из скал, окружающих долину, есть маленькая пещерка. Внутри нее группа рапаксов напала на хайгарди под предводительством Ансельма. Поможем настоятелю, и он поделится с нами полезной информацией. Перед тем как покинуть эту локацию, проберитесь в водопад, там — тайник.



Момент выбора

Пришла пора выбрать, с кем вы. Можно помочь ти-ренгам, можно — анпани, можно вообще игнорировать их последние задания и самим взойти на Пик Восхождения, а можно выбрать четвертый путь и сотворить невозможное. Помирить анпани и ти-ренгов.

Вариант 1. Помочь анпани.

Вернем незадачливого Глатфа генералу Ямиру и получим последнее задание. Нужно прервать поступление молодняка ти-ренгов с их корабля, висящего на орбите Доминуса. Иначе ти-ренги задавят анпани численностью. Для этого необходимо вывести из строя транспортер. Сделать это очень просто: открыв дверь справа от Занта, подойдите к станции связи с материнским кораблем. Введите слово “энергоснабжение”, а затем — “повысить”. После этого телепорт перестанет функционировать, и ти-ренги будут задавлены постоянно вылупляющимся молодняком.

Вариант 2. Помочь ти-ренгам.

Загрузите исправный черный ящик в вычислитель орбит в Арнике и получите координаты корабля Чернокнижника. Сообщите их Занту и получите последний квест за ти-ренгов: вывести из строя корабль анпани. Поможет в этом предатель в лагере анпани, которому нужно сказать: “Рок свершится ночью”. Предатель — сержант Кунар. Услышав пароль, он даст фальшивую карточку высочайшего доступа. С ее помощью можно

подняться на пик горы Гигас. Развяжите канат, натянутый в конце взлетно-посадочной полосы, зайдите в центр управления полетами и введите в компьютер слово “база”. Произойдет большой бум, ти-ренги — счастливы.

Вариант 3. Не вмешиваться в вечную войну ти-ренгов и анпани. Позаботиться только о себе.

Читайте дальше и отыщите, как это сделать.

Вариант 4. Помирить анпани и ти-ренгов.

Прохождение по такому варианту подробно расписано ниже.

Ущелье рапаксов

Пейзаж ущелья рапаксов поражает разнообразием: скалы и потоки лавы сменяются потоками лавы и скалами. На этой раскаленной сковороде способна выжить только одна из рас, обитающих на Доминусе, — рапаксы. Рогатые демоны изначально настроены враждебно, поэтому все наше передвижение по их землям будет сопровождаться кровавыми схватками, в которых мы, естественно, будем побеждать.

Пройдя через проход, прорубленный в скале, направимся налево. Здесь нас поджидает огромный монстр, целиком состоящий из лавы. Страшилище выйдет прогуляться по берегу, покинув свою огненную обитель. Как оказалось, на этом берегу монстру приносят жертвы. Бедняг заключают в темницы, где они ожидают смерти. Впрочем, одного из таких заключенных, Рейфа, мы еще можем спасти. Осужденному рапаксу уже нечего терять — поэтому он готов принять помощь от кого угодно. Всех заключенных клеймят меткой смерти по приказу Аль-Седекс. После этого бежать уже не имеет смысла, смерть настигнет беглеца, где бы он ни находился. Но выход, как всегда, есть — надо найти посох смерти и с его помощью уничтожить метку. Именно об этой пустяковой услуге Рейф нас и попросит. Слегка повозившись с замком, откроем решетку и отправимся на поиски.

Для чего вернемся ко входу в ущелье и пойдём направо. Пройдя мимо камер с тремя узниками и далее по навесному мосту, попадем в помещения служителей Аль-Седекс. Здесь в одной из четырех комнат находятся “пламегасительный жезл” и ключ. Прихватив обе вещи и не забыв освободить узников, вернемся на смотровую площадку перед помещениями служителей. Обнаружив, что в ограде площадки не хватает одного куска цепи, спустимся вниз. Теперь мы оказались с другой стороны тюрьмы, в которой томится Рейф. Внимательно обследовав местность, обнаружим три туннеля, ведущих в глубь скалы. В одном из них расположены казематы, до отказа забитые нежитью — рапаксами, восставшими из мертвых. В соседнем проходе мы наткнемся на огромные, деревянные и, что особенно печально, запертые ворота. Из третьего прохода можно попасть в недоступный туннель. Правда, этот проход залит лавой, но, внимательно осмотрев потолок, замечаем, что одна из четырех опор, удерживающих его от обрушения, явно ненадежна. Ну что же, попробуем ее расшатать, и... камни легли точно туда, куда нам было необходимо, завалив лаву. Пройдя по импровизированному мосту, попадем в недоступный туннель. Обследовав святилище, выйдем в коридор, заканчивающийся двумя телепортерами. Начнем с того, что прямо перед нами, он приведет нас на вершину скалы. Ключом, найденным в помещениях служителей, откроем ворота и поднимемся вверх. Наш путь лежит через зал, вдоль стен которого стоят огромные каменные головы. Будьте осторожны — это ловушка. Справа на стене запрятана небольшая панель, снимите ее и, немного покопавшись в механизме, отключите зловредное устройство. Путь свободен.

В покоях Аль-Седекс отыщутся “манящий камень” и ключ от святилища. Вернемся назад, повернем направо и спустимся на плато, в середине которого стоит огромная камера со стенами из лавы. На одной из стен можно рассмотреть замочную скважину. Приложите к ней “пламегасительный жезл”, и из лавы вылезет повелитель огня. Он, конечно, здоров, да еще и огненных элементарей навязывает, однако разделаться с ним нетрудно. Как и следовало ожидать, в камере лежит посох смерти.



Рейф свободен и не считает себя обязанным хранить верность империи, так жестоко с ним обошедшейся. От него мы узнаем, что "манящий камень" открывает врата в комнаты Аль-Седекс. Возвращаемся в святилище ко второму телепортеру. Он переносит нас прямо к месту назначения. Перед нами врата, над ними красуется жуткая статуя — крылатый рапакс. Вложим "манящий камень" в отверстие врат. Они распахнутся, и страж прыгнет вниз, чтобы наказать непрошенных гостей. Эль-Дорадо — один из самых крепких монстров, очень неплохой боец и маг. Очень устойчив к магическим атакам, поэтому придется уничтожать его в ближнем бою. Путь наконец свободен — вперед!

В огромном зале нас ждет Аль-Седекс. Похоже, она не воспринимает нас как угрозу и собирается использовать в своих интересах. Сообщив об этом, рапакское божество растворяется в воздухе, оставив нас с носом. Пора двигаться дальше.

Замок рапаксов

Задний двор замка рапаксов встретит нас стрелами, острыми мечей и потоками кипящей смолы, льющейся на головы. Оборона у рапаксов — что надо. Впрочем, нам до этого нет дела, входим внутрь замка. Он просто кишит рапакскими патрулями. И единственный рапакс, который вполне дружелюбен к нам, — это кузнец Ферро. Ферро — брат Энтони, кузнеца, живущего в Арнике. Итак, войдем в зал с фонтанами на стенах и повернем направо. Здесь, в кузне, и работает Ферро. Пообщавшись с ним, можно узнать, что он, так же как и Энтони, занимается производством вещей на заказ из материала заказчика. **Подробнее смотрите в соответствующей таблице.**

Ферро примет нас за новичков, которых уже давно ждут, и удивится тому, что мы еще не стали храмовниками. Кроме того, он сообщит, что король желает с нами встретиться. События развиваются все стремительнее — поплывем по течению. Вернемся в зал с фонтанами, слева от него находится тронный зал. Поднимемся по лестнице на балкон, поговорим с Шурданом и Аль-Адрианом. Аль-Адриан направит нас в храм послушников к Сайдину. Сайдин, узнав, что мы от Аль-Адриана, объяснит, что для прохождения ритуала необходимо собрать канезу и быть готовым ответить на вопросы Аль-Седекс. Потом возьмет с нас "чисто символическую" плату за вступление в храмовники и направит в храм принятых.

Здесь подберем знак принятого, лежащий на постаменте, потом пройдем в залу с колонной. Дотроньтесь до колонны, но будьте осторожны: пол вокруг нее провалится. После чего заработает телепортер, который перенесет нас на уровень ниже. Канеза состоит из кинжала, платья и шлема. На вопросы помощник надо последовательно ответить: Аль-Асиз — "кожа", Аль-Луре — "сердце" и, наконец, Аль-Модеус — "разум". Прежде чем ответить на один вопрос и забрать один предмет, придется убивать по два элемен-



▲ Скульптурная композиция на Пике Восхождения.

таля. Не самая сложная задача, выполнив ее, вернемся к Аль-Адриану. Он объяснит, как завершить церемонию посвящения в храмовники. Для этого надо одеть мужчину в канезу и пролить темный нектар на Алтарь.

Нектар можно приобрести у Ферро. Двери, преграждающие путь к алтарю, открываются знаком принятых. Одеваем одного из мужчин партии в канезу и выливаем нектар на алтарь. После этого нас почтит своим вниманием Аль-Седекс. Ответить на три ее вопроса не составит труда (ответы смотри выше), затем она попросит пожертвовать кого-то из партии. Жертва — мужчина, облаченный в канезу. После этого процесса на партию нападёт непреодолимая сонливость, и все, кроме жертвы, заснут богатырским сном. Сквозь сон слышны стоны, вздохи и женский смех. Судя по количеству бутылок, что валяются на полках перед алтарем, мы здесь не первые и даже не вторые. После окончания процесса посвящения за алтарем откроются ворота, ведущие в залу с книгой и телепортером. В книге перечислены все храмовники, теперь туда вписаны и мы.

В этой же зале стоит Аль-Адриан, который поздравит нас с посвящением. Здесь же можно присоединить рапакса-мага Сексуса (18-го уровень).

Теперь, когда рапаксы сменили гнев на милость, обследуем замок как можно внимательнее. Спустимся обратно в тронный зал, его левый выход ведет в столовую, откуда, в свою очередь, можно попасть на кухню. Оказывается, любимое лакомство рапаксов — это тринни. Жаль бесплодных существ, но что поделаешь — захватим с собой баночку с маринованным тринни, возможно, кто-то этим заинтересуется. Искать лакомку долго не придется. Ферро, не задумываясь, обменяет деликатес на ключ от оружейной. Пройдя в конец его мастерской и поднявшись на лифте, окажемся перед дверью шкафа, в котором Ферро хранит кое-какие полезные вещишки.

Продолжая исследовать замок, обратим внимание на королевскую сокровищницу: хотя в нее нет входа, зато есть какая-то странная труба — это надо запомнить. Спустимся на нижний уровень замка. Сюда можно

попасть по четырем винтовым лестницам с главного уровня замка. Одна из лестниц ведет на склад, в нем нет ничего заслуживающего внимания. Кроме склада, на нижнем уровне есть еще бар и тюрьма.

Спустившись вниз, обшарим камеры. В первой сидит пьяный рапакс — толку от него не добьешься. Во второй — труп рапакса, тоже проку немного. В третьей камере дальняя стенка оказалась искусно заделанным лазом. Он ведет наверх в кузню Ферро и выходит прямо под лифтом в его хранилище. Может пригодиться. Неохваченными нашим вниманием остались: дверь, которой заканчивается коридор, и комната со стражником. За дверью хранилище, в нем нет ничего особенно интересного. Наш выбор — комната со



стражником, который явно не станет нашим лучшим другом, но нападать не будет. В углу комнаты виден рычаг, потянув за который, можно открыть потайной лаз в стене. Лаз соединяет комнату со стражником и одну из комнат бара. Ага, мы, как всегда, вовремя: в баре идет дружеская попойка, плавно переходящая в менее дружескую потасовку. Мы, конечно же, не останемся в стороне. Когда все успокоится, обследуем комнату на лево от стойки. В этой комнате отсыпается пьяный констебль. Взломав комнату и обокрав беднягу, станем счастливыми обладателями ключа от сейфа констебля. В подвалах замка рапаксов больше нет ничего заслуживающего внимания.

Идем по лестнице наверх, в левое крыло главного уровня замка рапаксов. По винтовой лестнице поднимаемся на верхний уровень замка. Лестница уходит дальше, на крышу, но мы пока что не будем по ней подниматься. Свернем направо в коридор, где расположены помещения прислужников. И снова направо, подьем приведет нас в коридор с казармами стражи и металлической клеткой, вмонтированной в пол. Внутри клетки лежит ключ — как бы до него добраться? Коридор вывел нас на площадку, в центре которой странный подъем с гербом империи рапаксов. Естественно, это замаскированная кнопка; решетка поехала вверх, а мы получили ключ от решетки.

Около опущенной решетки развешаются флаги империи рапаксов, наверняка это проход в помещения кого-то из высших сановников. Но этот путь нам пока недоступен. Проходим мимо, выходим в коридор. Первый поворот — спуск на балкон главного уровня замка рапаксов, здесь нам делать уже нечего. Поэтому движемся дальше, следующий поворот ведет к казармам стражи и комнатам прислужников. Мы идем дальше, в кабинет констебля. Здесь откроем сейф констебля с помощью найденного ранее ключа и заберем из него три квитанции. Потом возвращаемся к повороту, ведущему к казармам стражи и комнатам прислужников. Кстати, в одной из этих комнат находится принц рапаксов со своими наложницами. Он будет страшно возмущен тем, что мы посмели прервать его общение с дамами, и трусливо сбежит. Мы продолжаем нашу исследовательскую экспедицию и выходим к винтовой лестнице, ведущей обратно на главный уровень замка.

Поднимаемся на крышу замка, где раскинулся королевский зверинец. Клетки со зверьем, собранным по всему Доминусу, занимают три больших помещения. В первом зале, в который мы попадаем, кроме них есть еще два домика. Справа на стене, рядом с надписью “посторонним вход ВОСПРЕЩЕН”, виден рычаг. Стоить его коснуться, и клетки распахнутся. Судя по тому, как резво зверье бросилось в атаку, кормят тут из рук вон плохо. Из всего этого сборища интерес представляет только живоглот. В его брюхе упокоился ключик от зоо. Так называется второй домик, находящийся на крыше. Разобравшись с королевским зоопарком (наверное, король будет очень расстроен!), мы отправляемся дальше.

И попадаем прямиком на детскую площадку. Похоже, здесь прошло детство молодого принца. Проход в стене приведет нас сначала к пыльной заброшенной спальне, а затем и к закрытой двери. Нам же нужна металлическая дверь, именно ее открывает ключ от решетки. За этой дверью находится рычаг, опускающий подъемную решетку. Вернемся на детскую площадку, взломав дверь, войдем в комнату для игр принца. Детские игрушки принца не отличаются разнообразием, зато оригинальны даже чересчур. Видимо, король хочет воспитать истинного воина. Детская лошадка-качалка выполнена в виде хогара. Вторая игрушка — заводная статуя рапакс-кой женщины с копьем. Интересно, а во что что он с ней играл? Повернув ключик в ее спине, толкнем ее — статуя оживет и подцепит копьем кровать, открывая квадратный лаз в полу.

Лаз ведет в штаб армии рапаксов. На столе разбросаны карты и планы. После просмотра бумаг сомнений не остается — король намерен покорить Доминус. Что, впрочем, не удивительно, чего еще ожидать от рапаксов? Есть гораздо худшая новость: рапаксы вступили в союз с Чернокнижником. Придется поторавливаться, иначе их не остановить. Захватив ключ со стола, дергаем за рычаг и выходим из комнаты. Проход, устланный красным ковром, выведет в коридор, оканчивающийся металлической дверью. Открыть ее поможет только что найденный ключ.

Мы попали в королевские покои. На стенах висят охотничьи трофеи — головы опасных хищников. В дальнем углу стоит доска для метания ножей. Судя по всему, король предпочитает активный отдых. Взломать дверь в спальню короля не составит труда, справа на столике стоит сундук, в котором помимо шмоток лежит ключ. В соседней комнате, обозначенной табличкой “казна”, обнаружится запертый сейф, справа в стене труба с вырезом. Это королевская пневмопочта, по очереди кладите туда расписки из сейфа констебля. Двери сейфа откроются, и за каждую расписку мы получим неплохую вещь из королевской сокровищницы.

Обогатившись, вернемся в коридор, правый поворот выведет нас к теперь уже поднятой решетке. Она преграждала нам путь к личным покоям королевской четы. Идем дальше по красному ковру в помещения королевы. В одной из комнат лежат труп рапакса и еще одна расписка. В спальне королевы есть неработающий телепорт и закрытая дверь. Используя последнюю расписку, получим ключ королевы и откроем эту дверь. В сундуке найдем часть портала, применив ее, заставим работать телепорт. Этот портал ведет в Арнику, причем не просто абы куда, а в подвалы храма хайгарди. В замке рапаксов мы сделали все, что могли. Оставив портал в покоях короля, отправимся на поиски его величества — помнится, он хотел нас видеть. Но где же его искать? Где искать армию рапаксов? Конечно же, в самом тихом и незаметном месте.

Глушь

Глушь — вот куда мы направимся. При последнем посещении этой местности мы не видели ни одного живого существа. Теперь же здесь раскинула свои палатки и установила наблюдательные вышки рапакская армия. Доступ в лагерь открыт только храмовникам. Как удачно, что мы уже прошли посвящение. Есть, правда, и плохая новость — один из наших товарищей совсем плох. Посвящение, оказывается, имеет свои отрицательные стороны — наш друг оказался в рабстве у Аль-Седекс. Видимо, так она пыталась остановить нашу партию. Ведь пока мы рядом с ней, у нашего друга все в порядке, но стоит покинуть замок рапаксов, и все его



характеристики и умения уменьшаются на двадцать единиц. Кроме того, у порабощенного постоянно, хотя и неспешно, уменьшается здоровье. Если не хотите, чтобы он умер от такой ерунды, дайте ему какой-нибудь предмет, восстанавливающий хит-поинты. Ну, Аль-Седекс еще свое получит, а мы пока что разберемся с королем.

Король не будет зря тратить время на разговоры. Он сообщит нам о том, что его солдаты захватили двух разведчиков — ти-ренга Дразика и анпани Родана Леваркса. Но они упорно не хотят ничего говорить, а у его величества есть сведения, что мы умеем задавать вопросы. Нас с истинно королевской быстротой назначают официальными следователями рапакского монарха и выдают ключ от клеток. Перед допросом пленных обыщем королевские карманы. Среди прочего барахла обнаружим ключ от королевской пещеры, расположенной справа от королевского шатра.

Королева была заключена сюда по приказу короля якобы за предательство. Она сама об этом расскажет в обмен на освобождение. Оказывается, едва только в замок рапаксов пришли известия от кузнеца Энтони (вот мерзавец) о нашем появлении на Доминусе, как тут же в замке объявился сам Чернокнижник. И конечно же, он нашел, чем заинтересовать короля — предложение власти над всем Доминусом пришлось очень кстати. Король не мог упустить такого шанса. Королева также расскажет, что попасть в башню Чернокнижника в Арнике можно только с черного корабля и из покоев короля. Так вот от чего был ключ, найденный в спальне короля.

Оставив портал в лагере, возвращаемся в королевские покои. В стене рядом с доской для метания ножей есть почти незаметная замочная скважина. Используйте ключик, и за доской откроется проход к порталу в башню Чернокнижника. Охрана здесь целиком состоит из созданий нашего главного противника. Подавив сопротивление, подойдем к пульту и приступим к деактивации бомбы. Путем “хитрых” манипуляций с кнопками надо избавиться от всех лучей. Итак, мы лишили Чернокнижника одного из его главных козырей, но остались еще рапаксы. Вернемся к королю.

Идем к гауптвахте; кстати, если залезть на первую из трех вышек, то можно отпереть калитку, перекрывающую проход в охраняемую зону. Правда, туда же можно попасть, просто обойдя с другой стороны, но тем не менее. Вскрыв замки, запирающие клетки, поговорим с Дразиком и Роданом. Перебивая друг друга, они доложат, что наконец-то осознали: затянувшаяся вражда их рас только на руку Чернокнижнику, а после заключения союза с рапаксами он получил огромное преимущество. Хмм, по-моему, всем нормальным людям это было ясно с самого начала. Оказывается, сидение под замком здорово прочищает мозги. Теперь оба заключенных горят желанием попасть к своему начальству и убедить его в необходимости союза. От нас, естественно, требуется сопроводить этих великих реформаторов к месту назначения. Дружба народов, а тем более рас, великое дело! Впрочем, у нас есть выбор: сообщить королю о назревающем союзе анпани и ти-ренгов или продадинамить рогатых олухов, поспособствовав образованию самого великого объединения в истории. В первом случае король прикажет казнить узников: выбирать его следует, если вы уже уничтожили одну из рас. Если же обе расы пока пребывают в добром здравии, можно выбрать второй путь. Второй вариант предпочтительнее по одной простой причине, а именно: рано или поздно нам придется уничтожить Аль-Седекс, а это означает автоматический разрыв союза с рапаксами.

Как только Дразик (ниндзя 14-го уровня) и Родан (лорд 14-го уровня) присоединятся к партии, рапаксы станут враждебны. Разгромите лагерь, не пропустив при этом короля, заодно можно вернуться в ущелье рапаксов, где с нетерпением ждет ненаглядная Аль-Седекс. Если же вы пацифист по натуре, сразу телепортируйтесь к генералу Ямира или Занту. Я сначала двинул к генералу, который, разумеется, долго не верил в искренность намерений Дразика, помался как... сами знаете кто, но не устоял против объединенных сил Родана и Дразика. Основные аргументы просты и убийственны, как выстрел в упор из шотгана: Чернокнижник всту-



пил в союз с рапаксами, их армия сильна, и поодиночке ни ти-ренгам, ни анпани их не победить. Анпани обладают оружием, способным уничтожить корабль Чернокнижника, но не могут отследить его. Для ти-ренгов же запеленговать черный корабль — простейшая задача. Таким образом, союз жизненно необходим. Но для



полного счастья генерал потребует доставить ему от короля ти-ренгов подтверждение союза. Свое согласие он оформит письменно, так что Занта удастся убедить гораздо быстрее. От него нам достанется ответное послание Ямиру и вычислитель орбит. Сам же Зант обещает ждать нас на Пике Восхождения — чтобы засвидетельствовать свое почтение новым Звездным Владыкам, не иначе.

Вернемся к генералу Ямиру, отдадим ему письмо, взамен получим карточку высочайшего доступа и ценные указания по поводу того, как правильно зарядить вычислитель орбит в ракету. Со всем этим добром отправимся на пик горы Гигас, где установлена ракета и расположена взлетно-посадочная полоса. Ракету найти будет несложно, эта бандура таких размеров, что ее видно с любого края площадки. Подключив вычислитель орбит к стартовому комплексу ракеты, получим готовое к употреблению сверхмощное оружие. Ракета стартует, и... Чернокнижник лишился своей базы. Хотя подтверждения того, что главный враг был на борту, у нас нет, уничтожение черного корабля — огромная победа. С чем нас и поздравит генерал Ямир, который тоже собирается на Пик Восхождения. И этот туда же, странно.

Пик Восхождения

Надеюсь, вы не забыли, что попасть на Пик можно только имея при себе три артефакта: Астрал Домайн, Дестине Доминус и Хаос Молари. Все они уже должны оказаться в вашем инвентаре, если чего-то не достает, значит, анимательно перечитайте написанное выше. Однако не все так просто, как хотелось бы. Чернокнижник кое-что все-таки предпринял: проход на Пик Восхождения перекрыт. В скалах прогремел взрыв, и проход завалило камнями, а для непонятливых — теплая встреча в лице группы рапаксов. Надо искать обходной путь. В замке рапаксов в комнате за алтарем Аль-Седекс стоит портал, который перебросит нас прямо на Пик Восхождения, сразу за завал. Пейзаж не балует разнообразием: кругом скалы и чахлые кустарники. Дорога выведет нас к скульптурной композиции: женщина хайгарди, женщина рапакс и женщина тринни. Их руки ясно указывают направления, в которых расположены огромные ворота, преграждающие путь. Начнем с хайгарди. Конечно, ворота закрыты как можно прочнее, но нам это не помеха.

Путь к храму будет долгим и тяжелым, единственным развлечением станет встреча с Пи-Ви. В какой-то момент на пути вам повстречается шаман-тринни, он мелочиться не станет и заломит бешеную цену за то, чтобы нас пропустить дальше. И здесь каждому решать самостоятельно, "кошелек или жизнь". Если пожалеее денег, шаман натравит на вас своего домашнего любимца Пи-Ви. Не стану его описывать — сюрприз будет. Дорога выведет нас к храму, ворота распахнутся, и навстречу выйдет посланник богов — Элизидес. Чтобы пройти дальше, надо ответить на два его вопроса по истории вселенной. Элизидес спросит о том, что несет в себе Дестине Доминус, ответ очевиден — "знание". Второй вопрос будет не менее легок — кому Всеотец передал Дестине Доминус, ответ — хайгарди. После этого Элизидес исчезнет, а ворота за его спиной откроются. Портал перенесет нас к алтарю, установим на него Дестине Доминус — и снова в портал.

Мы опять оказались рядом со статуями. Двигемся в направлении, которое указывает женщина рапаксов. Точно так же путь к храму будет долгим и тяжел. На пути встретится Душеед — огромное чудовище, одно прикосновение щупалец которого может ввергнуть членов нашего отряда в безумие и заставить поднять оружие против своих товарищей. Вторым препятствием, уже у самого храма, станет Великий Демон. Трудности для нас не преграда, ведь мы же собираемся стать богами. Перед нами снова Элизидес со своими дурацкими во-

просами. Первый — “что есть Хаос Молари?”, естественно — “хаос”. Посланник богов поведает, что хаос необходим для создания вселенной, что именно он является силой, способной создавать и разрушать. Посему второй вопрос будет о том, кто является провозвестником этой силы. Ответ — “Чернокнижник”. Установив Хаос Молари на предназначенный ему алтарь, возвращаемся к статуям.

Последняя статуя — женщина тринни, указывает путь к храму Астрал Домайна и собственно самому Пикку. Путь к храму будет легок и приятен. Шутка. А чего вы ожидали? Все-таки нас ждет плюшка вселенского масштаба. На пути к храму нас встретят остатки (или останки) рапаксов. Оказывается, смерть короля не утихомирила принца, а наоборот, лишь разозлила его. А рядом с ним еще кто-то, да еще с таким знакомым именем. Ах вот оно что — это дочка Аль-Седекс и одного из наших товарищей. Ребята, в следующий раз предохраняйтесь, а то так можно столько демонов наплодить... Кстати, если сейчас переименовать палочку, то имя дочки тоже изменится (см. скрин). У девочки к нам большие претензии, придется устранить. Последняя преграда на пути к светлому будущему — гигантский скорчер Футор. Элайдес задаст два последних вопроса. Теперь его интересует, что несет в себе Астрал Домайн и кто дал его нам. Соответственно, это “жизнь” и “Фанзанг”. Астрал Домайн занял свое законное место, и путь на Пик открыт.

Только мы опять не первые и уж точно не единственные. У портала уже стоят Чернокнижник и Белл. Чернокнижник поблагодарит нас за проделанную работу по открытию пути в Звездный Круг и попытается активировать бомбу. Но опять облом — бомбочку-то мы обезвредили. Осознав этот прискорбный факт, Чернокнижник прыгнет в портал, Белл последует за ним, ну а нам и делать-то больше нечего. Вперед, за ними.

Единственный путь остановить Чернокнижника — это Космическая Кузня. Перед нами книга, на страницах которой описано все, что свершилось во вселенной. Это и есть кузня — все, что вписано в эту книгу, исполнится в тот же час. Находим место, где описано появление Чернокнижника... Вот это да! Оказывается, Чернокнижник — это никто иной, как сам Фанзанг. Когда-то он создал артефакты, обладая которыми, простой человек может стать равным богам. За что и был изгнан другими Владыками. Оскорбленный Всевотец превратился в Чернокнижника. Он успел спрятать артефакты, прежде чем его изгнали. Хранителями этой тайны он сделал семью Домайн.

Теперь нам предстоит выбрать один из трех вариантов завершения игры. Первый: перейти на сторону Чернокнижника. Для этого придется отдать ему книгу, а затем предстоит убить Виталию Домайн и Белла. Управлять миром зла будут Чернокнижник и наша команда. Второй: вырвать страницу и повернуть время вспять. Придется убить Чернокнижника. Все, что произошло после изгнания Фанзанга, уйдет в небытие, а управлять миром добра будет наша партия и Фанзанг. И последний вариант: переписать страницу и не делить власть ни с кем. Снова придется уничтожить Чернокнижника, но миром добра будем управлять только мы и никто иной.



▲ Дедушка Фанзанг. Всегда жил в наших сердцах.



▲ Без комментариев. Мания — рулеzzз.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Таблица №01

Ингредиенты для уникальных предметов

| Название ингредиента | Для чего используется | Где можно найти |
|---------------------------|-----------------------|--|
| Глаз джинна | Невесомая броня | Верхние пещеры Гигаса. При прохождении задания на тренировки, в зоне секретных операций, останется после смерти джинна. |
| Железная трава | Стальная шкура | Дорога на Арнику. Дорога Арника-Тринтон. Остаются после смерти сорняков. |
| Защитное кольцо | Клинок слоновой кости | Можно купить у большинства торговцев. |
| Зеркальный медальон | Зеркальная броня | Можно купить, можно найти. |
| Клык хогара | Клинок слоновой кости | Останется после смерти хогара. |
| Коготь кусучего мода | Звероруб | Дорога Арника-Тринтон, остается после смерти кусучих модаев |
| Коралл из Морских пещер | Клинок слоновой кости | Морские пещеры. |
| Крыло нетопыря | Цеп вампира | Тринтон, шестая ветка, огромная мышь, на будьте осторожны, крыло может упасть. |
| Крылья осы танто | Невесомая броня | Болото. Глуши (практически все). Туннели рудника. Остаются после смерти осы танто. |
| Мяснический нож (колун) | Звероруб | Можно купить у кузнеца Энтани. |
| Обсидиан из Ущелья | Зеркальная броня | Ущелье рапаксов, у сгоревшего моста. |
| Панцирь ядохраба | Латы Зинарикса | Нижний монастырь. Бейджин. Остается после смерти ядохрабов. |
| Паучий шелк | Латы Зинарикса | Тринтон. Остаются после смерти пауков. |
| Перо пернатого змея | Невесомая броня | Остаются после смерти пернатого змея. |
| Посох лесного духа | Эбеновый посох | Тринтон. За дверью с голубой выемкой. Остается после смерти молодых дубов. |
| Прах мумии | Эбеновый посох | Дорога Арника-Тринтон. Кладбище тринни. Остается после смерти мумии. |
| Сердце Волшебницы | Цеп вампира | Юго-восточная глушь, церковь. Остается после смерти королевы ведьм. |
| Серебро | Зеркальная броня | Шахты рудника, у входа на базу ти-ренгов лежит спиток серебра (вес 250). |
| Цеп узника из Ущелья | Цеп вампира | Ущелье рапаксов, в клетке Рейфа. |
| Череп из Гробницы | Латы Зинарикса | Дорога Арника-Тринтон. Кладбище тринни. Лежит рядом с подвешенной мумией. |
| Черный самоцвет | Эбеновый посох | Нижний уровень утеса. Лежит рядом с дневником Мартена (Черный камень). |
| Шкура железного крокодила | Стальная шкура | Болото. Остается после смерти железного крокодила, сидящего в пустом бревне. |
| Ядовитая железа | Стальная шкура | Дорога в Арнику. Дорога Арника-Тринтон. Туннели рудника. Остаются после смерти ядохрызов. |
| Яйцо высшего пикуса | Звероруб | После первого посещения Тринтона. На дороге Арника-Тринтон появляется группа пикусов во главе с высшим пикусом. Остается после смерти высшего пикуса. Также можно найти в локации Глушь. |

Таблица №02

Компоненты для предметов механика

| Название компонента | Собираемое изделие | Место нахождения компонента |
|---------------------|-------------------------|---|
| Амбразура | Дрянькадило | Арника. Пристань, рядом с затонувшим кораблем. |
| Большая призма | Галаграф | Болото. Купить у Крока. |
| Брандспойт | Водяная пушка | Туннели рудника. Около домика с вагонеткой. |
| Вакуумный насос | Вакуумизатор | Бейджин. В сбитом звездолете. |
| Волшебная мастика | Волшебное зеркало | Тринтон. Клетка с крокодилами (выглядит как сверкающая хромовая пластинка). |
| Волшебная мастика | Волшебное зеркало | Болото. Купить у Крока (выглядит как магическая мастика). |
| Гигантский магнит | Генератор силового поля | Тринтон. 4 ветка, лаборатория Мадраса. |
| Горшок с крышкой | Дрянькадило | Утес Мартена. Башня с ловушкой в полу. |
| Громкоговоритель | Сторожевик | Гора Гигас. |
| Долото | Чертов молот | Юго-восточная глушь, в туннеле к Диким горам. |
| Коробка с крышкой | Табакерка с Чертом | Арника. В сбитом звездолете. |
| Кукла | Табакерка с Чертом | Арника. В одном из домов. |
| Кукла демона | Табакерка с Демоном | Верхний уровень замка рапаксов. |

| | | |
|-----------------------|-------------------------|--|
| Лазерная указка | Голограф | Нижний уровень утеса. Комната торговца Садока. |
| Лазурит | Камень регенерации | Юго-восточная глушь. Церковь. |
| Маятник | Чертов молот | Верхний уровень замка рапаксов. Домик в королевском зверинце. |
| Металлический пояс | Силовой корсет | Юго-восточная глушь. Церковь. |
| Меха | Водяная пушка | Главный уровень замка рапаксов. В кузне у Ферро. |
| Оранжевый сироп | Лампа из лавы | Тринтон. Купить у Фазфаса. |
| Осциллятор | Светоч | Нижний уровень утеса. Комната, расположенная за королем Зантом. |
| Пламенный сироп | Лампа из лавы | Тринтон. Купить у Фазфаса. |
| Порох | Шумиха | Украсть у торговца Кунара. |
| Сканер | Рентген-сканер | Арника. Представительство ОСМ (мууков) на втором этаже. |
| Сломанный бластер | Микроволновка | Бейджин. В сбито звездолете. |
| Трансформатор | Реаниматор | Гора Гигас. |
| Труба | Вакуумизатор | Морские пещеры. На побережье. |
| Увеличительное стекло | Поисковый фонарь | Верхний монастырь. |
| Усилитель напряжения | Генератор силового поля | Болото. Купить у Крока. |
| Факел | Поисковый фонарь | Нижние пещеры горы Гигас. В лабиринте пещер (выглядит как электрический фонарь). |
| Чип микроволновки | Микроволновка | Верхний монастырь. В кухне зала медитаций. |
| Чип рентгена | Рентген-сканер | Космопорт в Арнике. Комната детектора. |
| Электрический глаз | Сторожевик | Утес Мартена. Подземелье. |
| Электроды | Разное | Арника. Купить у Анны. Или Болото. Купить у Крока. |
| Электrolампа | Светоч | Дорога Арника-Тринтон. Дом с телепортером. |

Таблица №03

Музыкальные инструменты

| Название предмета | Требования на применение | Применяемое заклинание | Компоненты для сборки |
|-------------------------|--------------------------------|-------------------------|---|
| Табакерка с чертом | Механика 5, уровень умелца 1 | Ужас | Коробка с крышкой + кукла |
| Голограф | Механика 15, уровень умелца 3 | Ангел-хранитель | Большая призма + лазерная указка |
| Поисковый фонарь | Механика 15, уровень умелца 3 | Поиск секретов | Факел + увеличительное стекло |
| Дрянькадидо | Механика 20, уровень умелца 5 | Погубный дым | Горшок с крышкой + амбразура |
| Лампа из лавы | Механика 30, уровень умелца 5 | Гипнотический манок | Пламенный сироп + оранжевый сироп |
| Генератор силового поля | Механика 30, уровень умелца 5 | Броня | Гигантский магнит + усилитель напряжения |
| Сторожевик | Механика 30, уровень умелца 5 | Призрачный пес | Электрический глаз + громкоговоритель |
| Силовой корсет | Механика 45, уровень умелца 8 | Богатырь | Металлический пояс + электроды |
| Рентген-сканер | Механика 45, уровень умелца 8 | Рентген | Чип рентгена + сканер |
| Волшебное зеркало | Механика 45, уровень умелца 8 | Око за око (18 зарядов) | Волшебная мастика + волшебная мастика |
| Испаритель | Механика 60, уровень умелца 14 | Смерть на месте | Хранится в собранном виде (2 шт.) на побережье в Бейджине |
| Табакерка с демоном | Механика 60, уровень умелца 14 | Ментальный взрыв | Табакерка с чертом + кукла демона |
| Камень регенерации | Механика 60, уровень умелца 14 | Общее лечение | Лазурит + электроды |
| Светоч | Механика 70, уровень умелца 14 | Спектральный луч | Осциллятор + электrolампа |
| Микроволновка | Механика 75, уровень умелца 14 | Кровь-кипи | Чип микроволновки + сломанный бластер |
| Реаниматор | Механика 75, уровень умелца 14 | Воскрешение | Трансформатор + электроды |
| Чертов молот | Механика 85, уровень умелца 18 | Землетрясение | Далата + маятник |
| Вакуумизатор | Механика 85, уровень умелца 18 | Удушение | Вакуумный насос + труба |
| Водяная пушка | Механика 85, уровень умелца 18 | Цунами | Брандспойт + меха |

Таблица №04

Предметы механика

| Название инструмента | Требования на применение | Применяемое заклинание | Место нахождения инструмента |
|----------------------|--------------------------|------------------------|--|
| Рог "Глас Ангела" | Музыка 1, ранг барда 1 | Благословение | Верхний монастырь. Комната с тосейдо |
| Виола Д'амор | Музыка 5, ранг барда 1 | Очарование | Арника. В комнатах Таверны "У Хели". |
| Завывание сирен | Музыка 15, ранг барда 3 | Безумие | Пещера в Северной глуши, охраняемая твердохлыком. |
| Звуки неги | Музыка 15, ранг барда 3 | Замедление | Тринтон. В стволе дерева. |
| Скрежетливая волюнка | Музыка 15, ранг барда 3 | Волы | Локация "Дорога в Арнику". |
| Ледяная скрипка | Музыка 30, ранг барда 5 | Обморожение плоти | Запретная зона, находящаяся в пещерах Гигаса. |
| Лири безмолвия | Музыка 30, ранг барда 5 | Безмолвие | Туннели рудника. Вагонетка должна выезжать налево. |

| | | | |
|----------------------|--------------------------|-------------------|--|
| Лири безмолвия | Музыка 30, ранг барда 5 | Безмолвие | Туннели рудника. Рядом с решеткой. |
| Мандолина мага | Музыка 30, ранг барда 5 | Магическая завеса | Утас Мартена. В левой башне, проход к которой закрыт подъемным мостом. |
| Душевный сакс | Музыка 45, ранг барда 8 | Духовный щит | В лагере анпани. у саксофониста Саксса. |
| Иерихонская труба | Музыка 45, ранг барда 8 | Бронь-ржавей | Нижний уровень утаса. Комната, расположенная за королем Зантом. |
| Маршевые барабаны | Музыка 45, ранг барда 8 | Ускорение | Локация Болото. |
| Вокал мортского кота | Музыка 60, ранг барда 11 | Стужа | Дом, расположенный в локации Дорога Арника — Тринтон. |
| Плач банши | Музыка 60, ранг барда 11 | Сглаз | Северная глушь. Пещера, охраняемая твердоклыкком. |
| Цимбалы целителя | Музыка 60, ранг барда 11 | Общее лечение | Дом, расположенный в локации Дорога в Арнику. |
| Цимбалы целителя | Музыка 60, ранг барда 11 | Общее лечение | Дом, расположенный в локации Дорога Арника-Тринтон. |
| Струны соблазна | Музыка 75, ранг барда 14 | Перевербовка | Бейджин. Хижины на побережье. |
| Лютня возрождения | Музыка 85, ранг барда 18 | Восстановление | Морские пещеры. Гробница Мартена. |
| Гул хаоса | Музыка 75, ранг барда 14 | Пандемоним | Юго-восточная глушь. В беседке. |
| Арфа Анда | Музыка 85, ранг барда 18 | Инсульт | Ущелье рапаксов. |
| Адский горн | Музыка 90, ранг барда 18 | Ядерный взрыв | Главный уровень замка рапаксов. Столовая. |

Таблица №05

Уникальные предметы

| Название предмета | Кем производится | Необходимые ингредиенты | Описание предмета |
|-----------------------|---------------------------------|---|---|
| Звероруб | Энтони (кузнец в Арнике) | Коготь кусачего мода, мясницкий нож (калун), яйцо высшего пикса | Топор. Могут использовать: расы — все, кроме феи; классы — лорд, боец, валькирия, следопыт, самурай. Урон 3-17, поражение: +1, инициатива: -2, двойной урон. зверь. |
| Эбеновый посох | Энтони (кузнец в Арнике) | Посох лесного духа, черный самоцвет, прах мумии | Посох. Могут использовать: расы — все, классы: священник, епископ, маг, псионик, алхимик. Урон: 7-18. Поражение: +2, инициатива: +3, особая атака: ослепить 10%. Двуручный предмет. Сила +5; ближний бой: +10. Сопротивление: 15% чудотворство. |
| Латы Зинарикса | Энтони (кузнец в Арнике) | Панцирь ядохраба, череп из Гробницы, пауний шелк | Доспех. Могут использовать: расы — только феи; классы — все классы, кроме ниндзя и монаха. Класс брони: +6. |
| Стальная шкура | Энтони (кузнец в Арнике) | Шкура железного крокодила, ядовитая железа, железная трава | Доспех. Могут использовать: расы — все, кроме феи; классы: боец, лорд, валькирия, бард, механик, следопыт, самурай. Класс брони: +10. Сопротивление: 10% воде. |
| Невесомая броня | Энтони (кузнец в Арнике) | Крылья осы танта, перо пернатого змея, глаз джинна | Доспех. Могут использовать: расы — все, кроме феи; классы — боец, лорд, валькирия, следопыт, самурай. Класс брони: +10. Вес: 5. |
| Клинок слоновой кости | Ферро (кузнец в замке рапаксов) | Клык хогара, коралл из Морских пещер, Защитное кольцо | Меч. Могут использовать: расы — все; классы — боец, лорд, валькирия. Урон 7-31. Поражение: +4, инициатива: +5, нокаутировать 5%. Класс брони +1, заклинание: ускорение (Эн.3). |
| Зеркальная броня | Ферро (кузнец в замке рапаксов) | Серебра, обсидиан из Ущелья, зеркальный медальон | Доспех. Могут использовать: расы — все, кроме феи; классы — боец, лорд, валькирия. Класс брони: +14. Сопротивление: 20% огню, 20% земле. Зеркальная броня отражает все физические атаки, хотя ее владелец и получает соответствующий урон, любой урон, нанесенный зеркальной броне, возвращается врагу (кроме магического урона и урона от стрел и камней). |
| Цеп вампира | Ферро (кузнец в замке рапаксов) | Цепь узника из Ущелья, крыло нетопыря, сердце Волшебницы | |



РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
В ЖАНРЕ



ACTION

Command & Conquer: Renegade ●
Blood Omen 2 ●
Jedi Knight II: Jedi Outcast ●
Medal of Honor: Allied Assault ●

Blood Omen 2

| | |
|------------------|-----------------------------|
| Жанр: | Action/Adventure |
| Издатель: | Eidos |
| Разработчик: | Crystal Dynamics |
| Похожесть: | Soul Reaver: Legacy of Kain |
| Необходимо: | PII-400 (PII-600), 128 Mb |
| Мультиплеер: | Нет |
| Сколько CD: | Два |
| Рейтинг "Маниа": | ●●●●●●○○○ 7.0 |

Последний страж мира Носгота, Каин отказался от самопожертвования и предпочел править миром. Для начала он создал армию вампиров, которая с громким улюлюканьем расправилась с большинством людских ополчений. На рядом со стольным градом Меридианом у нежити возникли проблемы в лице палладинов священного ордена Сарафан, они же Ангелы Света. Вступивший было в драку с Верховным палладином, Каин потерпел жестокое поражение и почти погиб. Меч Соул Ривер, Пожиратель душ, приобрел нового хозяина, а орда вампиров была полностью разбита. Победившие воины Сарафана получили власть над всем Носготом. Прошло немного времени, и они, в лучших традициях всех времен и народов, прижали всех недовольных к ногтю и стали править миром под лозунгом сильной руки. Недовольные новым режимом люди стали потихоньку пропадать, а те, кто был умнее, опять-таки в соответствии со старыми традициями, стали держать язык за зубами. Больше всего такое положение не устраивало не столько людей, сколько вампиров, поэтому те организовали Сопротивление. Так как дела у кровососов и сочувствующих им пошли плохо, они решили воскресить Каина и призвать его на службу отечеству. Задание ему дали понятное и простое: убить Верховного палладина и тем самым обезглавить орден Сарафан. Как нам известно по игре Soul Reaver: Legacy of Kain, это ему удастся. Удастся, но не без вашей помощи.

Управление и хитрости

Чтобы эффективно сражаться с врагами и решать различные задачи, желательно вначале настроить управление. Управлять движением привычнее всего с помощью комбинации клавиш **W, A, S, D**. Так как после побед над врагами здоровье Каина (красная шкала) будет уменьшаться, то необходимо выпивать из трупов кровь. Делается это так: нацеливаетесь на тело и нажимаете необходимую клавишу, удерживая ее. Чтобы прервать пир, просто отпустите клавишу. Кровь сосать удобнее клавишей **X** или левым **Alt**. Учтите, что со временем здоровье Каина будет медленно, но верно ухудшаться самостоятельно, поэтому не останавливайтесь на одном месте долгое время, иначе не из кого будет пить новую кровь и вы умрете от истощения. Если нажать **X** при битве с врагом, то Каин постарается схватить его. Если ему это удастся, то можно зашвырнуть врага далеко-далеко. На практике я пользовался бросками редко.

Кстати, рядом со шкалой крови находится синяя шкала. Она отвечает за уровень опыта Каина. Стоит вам заполнить эту шкалу, как она снова станет пустой, увеличив максимальное здоровье Каина. Увеличить шкалу опыта можно двумя путями: полностью высосав кровь с тела либо найдя особый сундук опыта. Отсюда мораль: старайтесь всегда выпивать кровь врага, даже если здоровье находится на максимуме, так вы получите больше опыта. Стоит даже убивать мирных граждан, ведь от их крови также увеличивается опыт. Что же касается сундуков, то они не влияют на количество здоровья, а лишь увеличивают опыт. Красные сундуки дают меньше опыта, чем синие. Бывают еще сундуки, заряжающие особой энергией оружие. Таким образом зачарованное оружие наносит большие повреждения, чем обычное. Чтобы воспользоваться сундуком, надо подойти к нему вплотную и нажать клавишу, отвечающую за питье крови.

На левый **Alt** лучше всего повесить меню выбора спецспособностей. Пока вы находитесь в этом меню, игровое время останавливается.

Активирование выбранной спецспособности — клавиша **Z**. При этом боевые способности могут быть задействованы только в боевом режиме, учтите это.

Боевой режим удобно приписать левому **Shift**, во время боя всегда удерживайте его. Исключение со-

ставляют ситуации, когда нужно быстро отбежать от противника, ведь в боевом режиме можно только ходить или перекатываться. Функцию атаки врага лучше всего закрепить за клавишей **Enter**. В мирном режиме **Enter** отвечает за использование предметов, рычагов, дверей и т.п.

Что касается блоков, то это клавиша **C**. Если против героя проводится красная атака, то блок не поможет, надо будет перебраться в сторону. Для этого в боевом режиме нажмите клавиши прыжка и движения. Прыжки осуществляются "пробелом". Прыгнув, удерживайте "пробел", чтобы парить в воздухе, так можно увеличить дальность прыжка. Еще один важный момент: чтобы уцепиться руками за высокий уступ, необходимо **удерживать во время прыжка "пробел"**. Нажмите его еще раз, чтобы, уцепившись за уступ, запрыгнуть на него.

И последнее. Сохраняться в игре можно в любое время, но при этом игра будет сохранена на том состоянии и в том месте, где находился последний чекпойнт, своего рода точка сохранения. Они обозначаются красным свечением. Подойдите к ней, она исчезнет, а на полу образуется потухающий символ. То есть, если устали играть и хотите продолжить завтра, то дойдите до очередной точки сохранения и лишь затем в меню выберите возможность сохранить игру. Кстати, при новой загрузке количество жизней у Каина будет максимальным, количество опыта останется таким же, а вот все оружие исчезнет, и вы будете вынуждены драться голыми руками. Маленький секрет разработчиков игры: если вы нашли точку сохранения, то вы находитесь на верном пути и назад возвращаться уже не потребуется.

Враги

У многих врагов, как и почти у всех боссов, есть два боевых спецумения, которые они иногда применяют в бою. Атака, сопровождающаяся желтым шлейфом, может быть блокирована, но если блока не было, то Каин сразу получает значительные повреждения и падает. Атака же с красным шлейфом заблокирована быть не может, в случае попадания под нее ваш вампир теряет огромное количество крови и также валится на землю. От красной атаки можно уйти, только отбежав во время боя назад, прыгнув в воздух либо перекатившись в сторону.

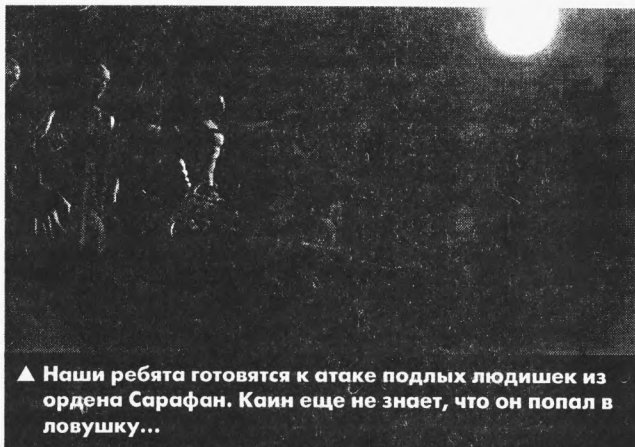
По поводу оружия. Враг-человек всегда атакует оружием, всякие монстры и духи предпочитают когти и клешни. После победы над врагом его оружие можно и нужно подобрать, так как им вы нанесете большие повреждения, чем просто голыми руками. Но, к сожалению, при более-менее частом блокировании атак противника оружие портится и ломается. Поэтому после каждой битвы старайтесь подобрать новое оружие, взамен старого. Если же изображение оружия в верхнем левом углу экрана станет красным, то, значит, его уж точно пора менять. Кстати, оружие почти бесполезно в драке против постоянно блокирующего удары противника. Оно скоро испортится, и продолжать бой придется уже руками.

Thug, громилы. Опасно выглядящие субъекты с шипастыми дубинками. Встречаются только на самых ранних этапах. Не особо выносливы, специальных ударов не имеют. Блокируют атаки плохо. Тактика: прямая атака, без всяких хитростей.

Assassin, лучница-убийца. Подлое создание, умеющее стрелять, причем не простыми, а огненными стрелами. В ближнем бою переключаются на меч, короткий либо длинный. Блоки применяют часто, но не всегда. Спецприемами не владеют. Тактика: желательно подобраться незамеченным поближе, чтобы не стать живой мишенью для их стрел.

Guard, стражник. Самый первый и слабый из воинов ордена Сарафан. Закованы в броню, в бою предпочитают длинные мечи. Владеют суперприемами: красной и желтой атакой. Блокируют очень часто. Тактика: атака спецспособностью вроде *fury* и *berserk*. Можно убить и обычными атаками.

Rune guard, рунный стражник. Почти обычный стражник, но лучше вооружен и более живуч. Есть у не-



▲ Наши ребята готовятся к атаке подлых лудишек из ордена Сарафан. Каин еще не знает, что он попал в ловушку...

го и уникальная способность — при приближении любого вампира его броня начинает светиться ярко-оранжевым цветом. При этом рунный стражник безошибочно определяет, где находится Каин, и бежит прямо на него. Как следствие, к рунному стражнику невозможно подкрасться сзади, его невозможно внезапно атаковать плюс его нельзя убить одним ударом в Mist form. Владеют обоими суперприемами, блокируют почти всегда.



▲ Знаменитый призрачный меч, Соул Ривер. Он же — Пожиратель Душ. Говорят, в нем содержится душа небезызвестного Разиеля.

В бою любят длинные мечи, но могут иметь при себе двустороннее лезвие. Тактика: атака спецспособностями, долгий бой с использованием блоков.

Priest, жрец. Встречаются только в одной миссии, дерутся оружием в виде креста. Средний силы противник, чуть сильнее обычного стражника. Спецприемами не владеют. Некоторые умеют стрелять из лука. Тактика: ближний бой, без всяких хитростей.

Knight, рыцарь. Их вы узнаете сразу, это закованные в тонну брони ребята. Дерутся исключи-

тельно огромными топорами. Владеют спецприемами, живучи. Блокируют почти всегда. К счастью, не умеют чувствовать вампиров, поэтому можно атаковать их "по-ниндзевски", со спины, или в Mist form. Тактика: атака спецспособностями.

Rune knight, рунный рыцарь. Те же рыцари, но только в красных развевающихся плащах и с рунической броней. Подобраться незаметно к ним не удастся, в Mist form убить — тоже. Владеют спецприемами, очень живучи. Блокируют всегда. Тактика: атака только спецспособностями.

Thug leader, таварь. Мастер уличных боев. Воюет ятаганом либо топором. Умеет блокировать, но предпочитает увертываться от ударов в сторону. Встречаются редко, но дерутся хорошо. Блокируют редко. Спецспособностей не признают. Тактика: прямая атака.

Amazon, воительница. Предпочитает мечи, издали кидает метательные ножи. Почти не блокирует, стараясь перекачаться по сторонам, чтобы уйти от ударов и заставить Каина врасплох. Спецспособностей не признают. Тактика: быстрый бой, также применяйте перекаты.

Bone demon, костяной демон. Исключительно увертливый демон, отлично блокирующий своими передними клешнями. Спецспособностями врагов-людей не владеет, но умеет выдыхать зеленое пламя, от которого блок не помогает. Блокирует только первую серию ударов; если не остановитесь, а снова нападете, то, скорее всего, пробьете защиту демона. Тактика: быстрая и безостановочная атака.

Spider, гигантский паук. Невыносливое существо, но очень юркое и больно бьющее. Попасть по нему сложно из-за его карликовых размеров. В больших количествах опасны. Спецспособностей нет. Тактика: блокируйте его атаки, затем проводя свои.

Wrath, призрак с косой. Встречаются только на одном уровне. Очень живучи, почти не блокируют. Спецспособностями не владеют, но часто становятся невидимыми. Но даже невидимого призрака можно обнаружить по свечению его зеленых глаз, которые его демаскируют. Тактика: внимательная атака, без спецприемов.

Ghost, костяной дух. Встречаются на том же уровне, что и призраки с косой. Атакуют сильно, умеют блокировать, спецприемам не научены. После их уничтожения остается очень мало крови. Тактика: обычная атака, с применением блока.

Hylden, Хилден. Пришелец из другого измерения. Носит синюю накидку, дерется когтями. Владеет только желтым спецприемом, что позволяет заблокировать все его атаки. Блокирует очень часто. Тактика: атака спецприемами.

Hylden warrior, Хилден-воин. Пришелец с познаниями в воинском искусстве. Блокирует всегда, очень живуч. Владеет всеми спецприемами, очень часто применяет красный. Подвижный, часто атакует. Тактика: атаковать только спецприемом испепеление, заблокировать как можно больше обычных атак и уво-

рачиваться от красных. Иногда полезно подготовиться к бою с Хилденом-воином заранее — заблокировать удары противника послабее и заполнить шкалу злости.

Gold knight, Золотой рыцарь. Рыцарь, надевший накидку и улучшивший свою броню. Похож на рунного рыцаря, но не обладает рунной защитой. Тактика: атакуйте его со спины, но в обычном бою бейте только спецспособностями.

Great demon, Великий демон. Первый раз встречается в конце предпоследнего уровня. Неуязвим, атакует только красными атаками. Тактика: делать ноги, и как можно быстрее.

Спецприемы

В игре они имеют название Dark gifts (Темные одаренности). Всего их восемь, двумя из них Каин владеет изначально. Шесть спецприемов считаются относительно мирными, а три — боевыми (fury, berserk и imppolate). Мирные спецприемы не требуют никакой маны или другого вида энергии. Они могут применяться безо всяких ограничений и почти в любое время. Боевые же спецприемы требуют особой "злости", шкала которой находится рядом с полосками крови и опытности. Как нетрудно заметить, злость накапливается или появляется только в случае успешного блокирования Каином ударов своих противников. После того как вампир заблокировал достаточно ударов и накопил определенный запас злости, он может применить свой боевой спецприем. После его срабатывания (независимо от успешности) злость почти полностью исчезает, и приходится заново блокировать атаки врага.

Во время применения боевой способности время как бы останавливается, а враги лишаются способности атаковать. Даже если они уже начали атаку, то Каин не получит от нее никакого вреда. То же правило действует и в случае красной атаки у врагов. В этот момент они неуязвимы для обычных атак вампира (но не для его боевых спецспособностей).

Mist form. Превращение в туман. Дается изначально. Срабатывает, только если на том месте, где стоит Каин, клубится туман. Стоит вам покинуть область тумана, как вампир снова становится видимым. Также герой остается невидимым для врагов, если только они не подойдут к нему почти вплотную. Необходимость спецприема: несколько раз туманный облик нужен, чтобы незаметно пробраться мимо противников, дабы нажать потом рычаг. Основное же применение — тихое и мгновенное убийство. Вам необходимо зайти врагу за спину, чтобы над ним появился особый символ в виде черепа. В этот момент и бейте. Если череп не появился, значит, вы не зашли врагу за спину либо недостаточно близко к нему подоברались. Скрытая атака не уничтожает маскировку в виде тумана. Обычная атака, а также ряд других действий — прыжки, применение других спецспособностей, подпитка кровью — возвращают Каина в материальное состояние. Применяется неограниченное число раз.

Fury. Боевая ярость. Дается изначально. Требуется среднего количества злости. Каин наносит один мощный удар, отбрасывающий жертву назад, если не убивающий ее. Используйте в битвах против противников, часто применяющих блоки, и боссов. Применяйте вблизи. Помните, что этой атакой легко промазать. Порой нужно для того, чтобы отбросить врага назад и свалить его с высоты либо в воду.

Jump. Прыжок. Дается после победы над Фаустусом. Каин присаживается на корточки, и вы можете выбрать место его приземления после длинного прыжка. Если изображение белого цвета, значит, прыгать нельзя, если же фиолетового, значит, такой прыжок возможен. Прыгать можно только на определенные дистанции: не очень близко к тому месту, где находится Каин, и не очень далеко от него. Также нельзя запрыгивать на очень высокие уступы, на них нужно забираться самостоятельно. Если прыжок небольшой, то нужно будет прыгать самому. При этом желательно удерживать "прыжок", чтобы позволить Каину пла-



▲ А вот Верховный паладин собственной персоной. Как нетрудно заметить, его охрану составляют элитные рунные рыцари.

нировать. Однако обычные прыжки нужны редко, ведь ими можно пролететь мимо цели и, к примеру, погибнуть. Jump же всегда гарантированно срабатывает и отправляет Каина точно в цель. Чтобы точно нацелиться, то есть добиться фиолетового изображения, порой нужно поэкспериментировать: пройти ближе к пропасти либо встать в другую точку.

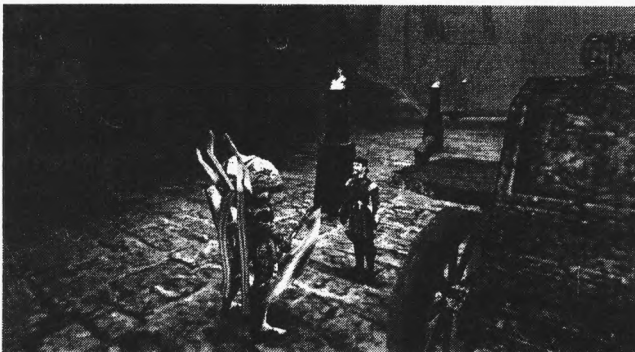
Вообще, jump применяется для двух целей: перепрыгивание через пропасти или на уступы плюс для борьбы с врагами. Наведите jump на врага, стоящего вдали от вас, и изображение станет красного цвета; если прыгнуть в этой ситуации, то Каин наскочит на врага и нанесет ему достаточно весомые повреждения. Можно постараться отбежать после этого назад и, дождавшись, пока враги вернутся на место, снова прыгнуть на одного из них.

Charm. Контроль разума. Дается после победы над Маркусом. Каин становится в позу мыслителя и ждет, когда вы целью покажете ему, кому надо запудрить мозги. Взять под временный контроль можно только мирное население в виде механиков или горожан, в этом случае цель становится белого цвета. Вооруженных же врагов или монстров взять под контроль невозможно, реально лишь только вызвать у них временную головную боль, в этом случае цель приобретает ярко-алый оттенок. Для боевых целей charm применяется очень редко, так как головная боль длится недолго. Вы просто не успеете воспользоваться своим преимуществом. Спецумение скорее требуется для прохождения игры, когда в недоступном месте (за решеткой, за стеклом, на верхнем этаже) есть рычаг или переключатель, рядом с которым находится представитель мирного населения. Контроль длится достаточно долго, но со временем сам собой прекращается. Прекратить контроль Каин способен и по своей инициативе.

Berserk. Боевое неистовство. Дается после победы над Себастианом. Требуется большого количества злости. Как и fury, срабатывает вблизи. Каин разгоняется и наносит один за другим целую серию ударов. Противник при этом лишается способности блокировать, он почти всегда обречен на гибель. Сила способности, естественно, зависит от того, есть ли в руках оружие. Если нет, то наиболее живучие твари способны выжить.

Telekinesis. Телекинез, управление предметами на расстоянии. Используется в случае, когда видите особый зеленый символ, как правило, расположенный над запертыми воротами или дверями. С другими объектами, кроме зеленых символов, не работает. То есть с помощью telekinesis невозможно включить расположенный на расстоянии переключатель или открыть издалека сундук. Если нацелить это спецумение на врага, то его может отбросить назад, а в случае с мирным населением — даже убить.

Immolate. Испепеление. Дается после победы над бессмертным Маркусом. Ультимативное боевое умение, требует практически полного запаса злости. Гарантированно убивает любого врага, кроме босса и Великого демона. Срабатывает даже на большом расстоянии, от него невозможно увернуться. Применяйте против большинства противников на поздних этапах.



▲ В Blood Omen много скриптовых сценок. Значительная часть из них проходит без участия Каина.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Глава 1: The Slums

Цель: набраться новых сил и восстановить старые умения.

Первая глава почти вся является тренировочной. Вас научат всем умениям вампира, его тактике боя и передвижения. Итак, проходите вперед и запрыгивайте на ящики. Оттуда падайте вниз, откройте решетку, нажав рычаг. Минуйте решетку, откройте дверь, за которой будет точка сохранения. В зале спрыгивайте вниз и убейте прикованного к стене пленника, после чего пейте его кровь. В коридоре найдите еще одного пленника, чтобы выпить и его кровь. Сейчас открывайте рычагом дверь и выходите к докам. После

сценки найдите точку сохранения. Выпивайте содержимое сундука опыта. Через проход с зеленым полем вам не пройти. Если попытаетесь, то вампира просто отбросит назад. Что характерно, обычные люди и стражники могут спокойно проходить через поле. Что ж, заходите в проход слева, где будет еще одна точка сохранения. Вам предстоит научиться пользоваться блоком: вампириша станет атаковать Каина, и ему потребуется заблокировать девять ее ударов. Следующее задание заключается в том, чтобы самому атаковать вампиришу. Третье упражнение — схватить ее и швырнуть на землю. Следующая точка сохранения. Нажмите рычаг, чтобы осушить бассейн. Спрыгивайте в него и забирайтесь с другой стороны наверх. Теперь предстоит первое настоящее сражение. Прочтите одинокого громилу, используя полученные уроки, и возьмите его дубинку с шипами. Вперед, к точке сохранения. Вы выйдете к кладбищу со струящимся по земле туманом. Вот вам и пригодится умение mist form. Переходите в туманное, призрачное состояние и подобреритесь к громиле сзади. Убейте его одним ударом в спину и возьмите сундук опыта. Следующий проход ведет к сундуку усиления оружия.

Теперь, после сценки, нажмите рычаг рядом с зеленым силовым полем и убейте врага слева. Слева же будет сундук опыта. Найдите еще один рычаг, чтобы открыть решетку и прийти к точке сохранения.

Пройдите по низу, пока не поднимайтесь по лестнице. По дороге найдете два сундука опыта. Нажмите рычаг, убив громилу, и уже теперь вернитесь к лестнице. Поднимайтесь по ней, открывайте ворота, затем переключателем выключайте пар у следующей точки сохранения. По лестнице спуститесь к сундуку опыта. После сражения с двумя громилами вы снова встретите вампиришу. На нее нападет стражник, а значит, дальнейший путь Каин должен будет проделать уже без ее помощи. Ступайте в узкий проход, убейте громилу и поднимайтесь по лестнице. Используйте сундук опыта, заберитесь на крышу. Еще одна точка сохранения. Спрыгивайте на другую крышу, а с нее — через улицу, на противоположный край. Пробежите через комнату и снова перепрыгивайте улицу. Откройте дверь и бегите по проходу. Вы окажетесь в комнате с лифтом. В ее углу находится сундук, а недалеко от комнаты — запертая решетка. Спуститесь на лифте вниз, нажмите там рычаг и вернитесь наверх, к прежде запертой решетке. Минуйте ее и спрыгивайте вниз, на улицу. Разберитесь с двумя громилами. Откройте решетку, затем подвиньте ящик на то место, где решетка опускается. Снова нажмите рычаг, и поднимется другая решетка. Первая же решетка опуститься не сможет, так как будет заблокирована подвинутым вами ящиком. Пройдите обе решетки — и окажетесь в финале главы.



▲ В Blood Omen много скриптовых сценок. Значительная часть из них проходит без участия Каина.

Глава 2: The Den

Цель: пройти через бандитское логово, чтобы попасть в Убежище.

Сразу будет первая точка сохранения. Найдите рычаг с сундуком опыта рядом. Этот рычаг включит зеленую энергию. Энергия перетечет к колесу рядом с запертой решеткой и активирует его. Теперь нажмите и удерживайте это колесико, чтобы открыть решетку до конца. Сразу атакуйте двух лучниц, стараясь побыстрее подбежать к ним поближе. Подберите их оружие и поднимайтесь по лестнице наверх. Будет очередная точка сохранения. Спуститесь по деревянной лестнице вниз, атакуйте двух громил, а затем и еще одного. Нажмите рычаг, чтобы опустить мост сверху. Пройдите по этому мосту, и вскоре вы окажетесь внутри помещения, где найдется третья точка сохранения. Нападайте на лучницу и оглядитесь вокруг. Вы заметите две решетки и проход справа. Идите направо, по лестнице и на второй этаж. Убейте лучницу и в маленькой комнатке нажмите рычаг. Вернитесь к двум решеткам и откройте их, удерживая колесики. За одной из решеток будет сундук опыта, а за другой — сундук усиления оружия и рычаг, позволяющий на втором этаже открыть дверь наружу. Выключайте силовое поле и бегите вперед, уничтожая оппозицию. Будет новая точка сохранения. Зайдите в таверну и после сценки поднимайтесь на верхний этаж. Уложи-

те громилу и отодвигайте книжный шкаф, чтобы за ним обнаружить секретный проход. Расправьтесь с лучницами и выходите на улицу.

Двигайте ящик так, чтобы затем запрыгнуть на него и перемахнуть через железную сетку к точке сохранения. В области с туманом переходите в mist form и ударом в спину выводите из строя первого стражника. Рядом патрулирует второй. Его можно убить в честном бою, а можно выманить к туману, чтобы тут же перейти в призрачное состояние и разделаться исподтишка. Прыгайте теперь на ящик, рядом с тем местом, где патрулировал второй стражник. С ящика прыгайте наверх и бегите по деревянному мостику. Так вы окажетесь у лифта. Спуститесь на нем вниз, и после сценки увидите новую точку сохранения. В комнате с двумя техниками перед тем как бежать вперед, загляните в комнату слева. Там найдется два сундука: опыта и усиления оружия. Оказавшись в комнате с человеком за решеткой, благодаря стелюющемуся по полу туману переходите в призрачное состояние. Таким образом минуйте проход. Если вы попытаетесь пройти в обычном виде, то человек просто прохочет. Далее найдите три клапана на паровых трубах и врубите их, чтобы паром уничтожить обоих техников, закрывавших перед носом Каина ворота. Теперь никто не помешает ему открыть решетку. Увидев нового стражника, убейте в призрачном состоянии, mist form. Идите налево, в комнату с центральным колодезём, из которого идет пар. Поднимитесь наверх по лестнице, рычагом рядом уберете пар с прохода (он уйдет на вторую лестницу) и атакуйте стражника. Откройте другую дверь и, вернувшись к рычагу, верните пар со второй лестницы на проход. Бегите ко второй лестнице через заранее открытую дверь. Поднявшись еще выше, найдите рычаг, им вы уберете пар из центрального колодца. Вернитесь к нему и прыгайте вниз. Пролетев через колодец, герой окажется у новой точки сохранения. Заберитесь на деревянный мост и ступайте к первому боссу, вампиру по имени Фаустус.

Фаустус. Тактика сражения.

Бой с этим боссом, как и со всеми остальными, можно разделить на три этапа.

1. Вначале нужно выдержать прямой и честный бой в стиле один-на-один. Блокируйте все удары противника, выбрав в качестве спецумения fury, боевую ярость. При этом ваш блок может быть пробит только красной атакой босса, от нее нужно отпрыгивать в сторону или отходить назад. Несколько раз двиньте врага боевой яростью, и он убежит.

2. Вы оказались в комнате с участками тумана и четырьмя работающими печками. Босс находится наверху и обстреливает огненными стрелами. Вам нужно стараться постоянно находиться в призрачном состоянии и незаметно подкрадываться к той из четырех печек, над которой устроился ваш противник-вампир. Если вы подойдете к печке в видимой форме, то он просто перепрыгнет на другую сторону, уходя от огня. Итак, в призрачной форме скрытно включайте печки и поджарьте врага ровно три раза.

3. Фаустус разозлился не на шутку. Теперь он будет прыгать по крюкам вверх, стараясь подловить момент и спрыгнуть на землю, дабы начать красную атаку. Вы должны постоянно бегать во все стороны по всему залу, увертываясь от красных атак босса. Как только Фаустус промажет, он на несколько секунд остановится, отдыхая от усталости. В этот момент подбегайте к нему и бейте. Босс снова вернется наверх, готовясь к прыжку вниз. Повторите процедуру несколько раз.

После победы Каин получит умение jump, спецпрыжок.

Глава 3: The Lower City

Цель: продолжить путь к Убежищу вампиров.

Сразу сворачивайте в проход слева, поднимайтесь по ступенькам. По дороге найдите сундук опыта.



▲ В миссии, где требуется пройти через горные каньоны, лучше всего проявить скрытность. И в любом случае, к врагам лучше всего подкрадываться незамеченным.

Сворачивайте вправо, оттуда прыгайте спецпрыжком на противоположную сторону улицы. Там точка сохранения. Вперед и вниз. На улице ликвидируйте громил и по узкому переулку шагайте к широкой улице. С левой ее стороны будут ступеньки и проход к запертой решетке. Человек спросит пароль, но Каин его пока не знает. С правой стороны находится таверна, там вам дадут искомый пароль. Миновав решетку, снова выйдите на широкую улицу. Запрыгивайте на блок в центре, с сундуком опыта на нем. Оттуда делайте спецпрыжок к переключателю энергии. Проследите, куда потечет зеленая энергия, и нажмите ставший активным рычаг. В доме рядом с входом стоит активный блок, оттащите его в центр комнаты. От стены же напротив входа оттащите пассивный блок, чтобы на его место переместить активный. Теперь нажимайте рычаг в комнате слева и заходите в дверь. Там расположена точка сохранения. Первая же решетка охраняется человеком, требующим пароль. Выходите на улицу, там найдите ларечника, который и скажет требуемый пароль. Вернитесь к решетке, за ней расположена комната с привязанными к стене пленниками. Поднимайтесь по лестнице вверх, на крышу. Прыгайте (спецпрыжком, естественно) с крыши на другую, что слева. Там обнаружите путь к точке сохранения.

Прыгайте на следующую крышу, и в итоге окажетесь перед запертыми деревянными воротами. Внизу расположен дворик с охраной в виде двух громил. Убейте их и нажмите рычаг рядом, после этого вернитесь наверх и откройте рычагом деревянные ворота. На складе с двумя рабочими найдите рычаг, под-

нявшись по ступенькам с противоположной стороны склада. Упавший ящик пробьет в полу дыру. Спрыгивайте туда, чтобы попасть в канализацию. Вскоре вы окажетесь в большом помещении, в котором требуется решить несложную задачку. Дергайте рычаг, управляющий лифтом, так, чтобы опустить его. Толкайте ящик по особому желобу и затащите на лифт. Поднимите теперь лифт обратно наверх, но уже с ящиком. Отодвиньте особый желоб вбок и поднимитесь наверх. Столкните ящик вниз. Так как желоб отодвинут, то ящик упадет не на него, а пробьет хлипкий деревянный пол. Прыгайте в дыру, там найдете следующую точку сохранения. Вы снова в канализации. Уничтожьте обеих лучниц, возьмите сундук с опытом и выходите на улицу. Если сможете, постарайтесь перебить всех трех стражников, но это не обязательно. Всегда можно про-



▲ Телекинезис — мощное умение, но чтобы его использовать, необходимо подойти к символу поближе. Перепрыгнуть пропасть позволит способность Jump.

браться мимо сильных врагов. В одном из домов найдете сундук опыта. Далее нажмите рычаг подачи энергии, чтобы можно было открыть ворота.

Вы окажетесь в новой части канализации. Пока не заходите в комнату слева, где находится рычаг, который временно убирает воду, а идите в зал, где поднимитесь по лестнице. Залезайте на блок, убейте местного громилу и сталкивайте вниз ящик. В этом же зале жмите переключатель, чтобы открыть ворота, и толкайте ящик так, чтобы заклинить их, когда они станут закрываться. Теперь дергайте рычаг, убирающий воду, и быстро возвращайтесь в зал. В темпе минуйте поднятые ворота, так как вода скоро вернется. Будет точка сохранения. Понаблюдайте за дракой четверых громил, добейте выживших. Шагайте дальше, и после сценки деритесь сразу с двумя стражниками. Сейчас забирайтесь на крышу и по ней спрыгивайте в гости к рунному стражнику. Он включит сигнализацию. Деритесь с врагами, атакуя все новых и новых стражников. Всего уложите одного рунного и четырех обычных стражников. Победив, нажмите и удерживайте колесико, открывающее решетку. За ней — точка сохранения. Впереди произойдет сценка с врагом-вампиrom. Следуйте за ним, два раза совершите спецпрыжок с крыши на крышу. В итоге вы окажетесь у новой точки сохранения.

Бегите по улице и сверните направо. Запрыгните на ящик у силового поля, а с него перепрыгивайте само силовое поле. Теперь требуется решить задачку. Один рычаг отвечает за включение воды /осуше-

ние бассейна, а другой — за выдвижение мостика. Вначале найдите и столкните в бассейн ящик, затем оттащите его по дну бассейна к тому месту, где выдвигается мостик. Убирайте мостик, а затем включайте воду. Ящик поднимется. Теперь выдвигайте мост, после чего убирайте воду. Таким образом, ящик окажется на мосту. Отодвиньте его теперь в точку рядом с рычагом, ответственным за воду. Покажут сценку, в которой откроется решетка рядом. За ней расположен рычаг, убирающий несколько силовых полей. Вернитесь на улицу и шагайте через убранное силовое поле.

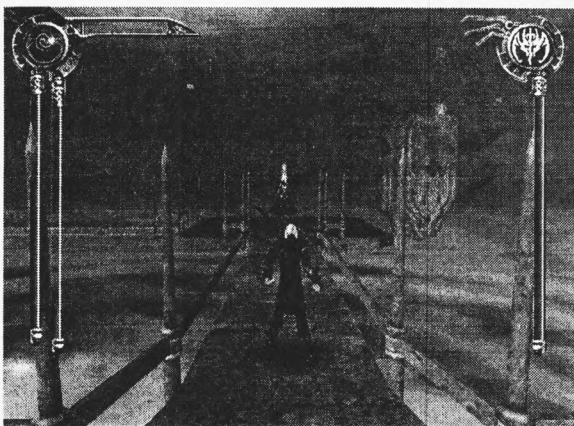
Глава 4: The Upper City

Цель: найти городского епископа и допросить его.

Оказавшись на уровне, сразу бегите к решетке. После сценки разделайтесь с двумя жрецами. Открыв решетку, окажетесь в зале с первой точкой сохранения. Убейте двух жрецов справа, затем еще одного — в комнате с колесиком. Поверните колесико, и сможете попасть в центральную башню зала. Колесо внутри башни позволит перебраться на другую сторону зала. Бегите по коридору, воюйте с громилами и забирайтесь по лестнице наверх, к точке сохранения. На улице разберитесь с тремя стражниками. Открывайте двери, за ними героя поджидают две лучницы. Точка сохранения. Подвиньте ящик так, чтобы запрыгнуть на лестницу. Залезайте на вторую лестницу, убейте лучницу на крыше и прыгайте вниз, внутрь помещения. Не мешайте лучнице воевать со стражником, лучше возьмите сундук опыта. Добейте победителя и колесиком открывайте окно. Оттуда прыгайте на другую сторону улицы. Убейте двух стражников, возьмите сундук усиления оружия. Найдите точку сохранения. Далее вас встретит рунный стражник с двумя стражниками обычными. Нажмите рычаг, пройдя через дверь в конце улицы. Переходите в призрачное состояние и нажимте другой рычаг. Если Каин попробует это сделать не в mist form, то стражник с другой стороны ворот просто снова закроет ворота. За воротами окажется точка сохранения. Атакуйте рунного стражника, затем остановите воду, повернув колесико. По ступенькам заберитесь повыше и уничтожьте еще одного рунного стражника. Со ступенек прыгайте на другую сторону. Убейте местного стражника, затем колесиком уберите воду, льющуюся на проход вниз. Возвращайтесь вниз и бегите в проход. Деритесь с несколькими громилами, возьмите сундук опыта рядом. Нажмите рычаг, который откроет те ворота, что перед вами, но закроет дальние. Снова точка сохранения. Нападайте на рунного стражника, а дальше решайте задачу. Необходимо:

- 1) Нажать колесико слева. Когда вода уйдет, в пустом бассейне нажимте рычаг рядом.
- 2) Нажать колесико справа. Когда вода уйдет, в пустом бассейне нажимте рычаг.
- 3) После сценки в бассейн упадет блок. Нажмите снова предыдущее колесико и двигайте блок в ближний к открытой решетке угол.
- 4) Нажать рычаг у пройденной точки сохранения.

Первые ворота окажутся заблокированными блоком и не смогут закрыться, а вот дальние точно откроются. Впереди будет точка сохранения. Новые ворота окажутся закрытыми, но если свернуть налево, то найдете вход в часовую башню. По дороге уложите двух рунных стражников. Внутри башни отодвиньте ящик, что слева от двери. Поднимитесь наверх, там поверните дальнейшее колесо, а следом нажимте рычаг. После сценки бегите к уже открывшимся воротам. Нейтрализуйте нового рунного стражника. На лифте поднимайтесь наверх и уже сверху делайте прыжок на другую сторону улицы, в открытое окно. Убейте стражника, охраняющего ступеньки. Будет точка сохранения. Ликвидируйте еще одного рунного стражника. Далее вы окажетесь перед запертыми воротами. Что ж, поднимайтесь по одной из двух лестниц на-



▲ Битва с Верховным паладином. Сейчас он выпустит три энергетических шара, каждый из которых достаточно силен, чтобы свалить Каина на землю.

верх. Там нажимайте переключатель и вернитесь вниз. Оттащите активный блок (тут же покажут сценку). Снова вернитесь наверх и нажмите переключатель. Вернитесь вниз и оттащите активный блок на пустое место, туда, где находится пассивный блок. Решетка откроется, и на вас нападут сразу два рунных стражника. После победы заходите в дверь, за которой встретите еще трех обычных стражников. Советую убить их в mist form. Забирайтесь по лестнице в башню и оттуда прыгайте в другую башню. За дверью будет точка сохранения. Бегите в ворота, затем минуйте помещения с книгами, периодически расправляясь со стражниками. В зале вас встретит рыцарь с огромным топором. Победите его, и откроется проход за книжным шкафом. На улице одного за другим нейтрализуйте двух рунных стражников. Затем убейте двух жрецов и отодвиньте камень, за которым расположен проход. Снова перебейте массу жрецов, пока не окажетесь в зале с несколькими дверями. Задвиньте в стену три блока: напротив, слева и справа от двери. Откроется проход дальше. После точки сохранения будет встреча с вампиром Маркусом. Следуйте за ним и после последней точки сохранения вступайте в драку.

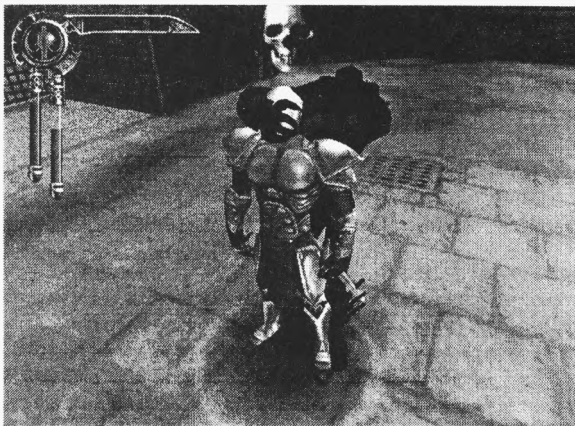
Маркус. Тактика сражения.

1. С самого начала вам придется сражаться с невидимым боссом. Избегайте его атак и подбегите к одному из двух рычагов управления колоколом. Нажмите его, и Маркус на некоторое время потеряет сознание. В этот момент его и надо атаковать. Повторите процедуру, но с уже другим колоколом. Потеряв значительную часть здоровья, враг будет вынужден ретироваться на верхний этаж. Последуйте за ним.

2. На верхнем этаже Маркус начнет носиться с бешеной скоростью, созывая все новых жрецов. Убивайте жрецов, чтобы подкрепляться их кровью и восстанавливать здоровье. По ходу дела бейте босса, он будет вяло огрызаться.

3. Потеряв почти всю жизнь, Маркус станет почти полностью невидимым. Вот теперь нужно включить звук на полную громкость, а яркость монитора поставить на максимум. Босс будет по-прежнему бегать по верхнему ярусу и найти его можно только по небольшой тени, которая появляется, когда он пробегает рядом с Каином. Если он окажется недалеко, то будет что-то там кричать — это тоже должно служить ориентиром.

После победы Каин получит умение Charm, контроль разума.



▲ **Переход в призрачное состояние. Аккуратное подкрадывание со спины и неназванное переламывание шейных позвонков противника.**

Глава 5: The Sarafan Keep

Цель: спасти союзницу из плена паладинов ордена Сарафан.

После точки сохранения ликвидируйте первого стражника, затем примените контроль разума на человеке за стеклом, чтобы открыть рычагом дверь. Внутри найдите сундук опыта. Шагните в помещение с механизмами. Сначала нажмите дальний рычаг (в сценке щупальца принесут топливо), а затем — рычаг недалеко от входа. Видите появившийся огонь? К нему оттащите активный блок, чтобы создать взрыв. Образовавшаяся в стене дыра приведет в туннель, где вы встретите лучницу. На развилке вначале найдите справа сундук опыта, а потом сворачивайте налево, в гости к лучнице и точке сохранения. Будет еще одна лучница в компании стражника. Нажмите рычаг, чтобы открыть дверь неподалеку. Следующая точка сохранения. Ликвидируйте двух стражников, возьмите сундук опыта — и вы в большом зале. Ваши действия:

- 1)** убить рунного рыцаря и подняться по лестнице на платформу рядом, там нажать колесико;
- 2)** с первой платформы прыгнуть на соседнюю, там также нажать колесико;
- 3)** по третьей платформе бродит мирный человек, его нужно взять под контроль и нажать колесико.



▲ После такое “тихого” убийства Каин по-прежнему остается невидимым для врагов.

Прыгайте в пустой бассейн и по водостоку выбирайтесь в новую область. После стражника-одиночки будет следующая точка сохранения. Вскоре вы снова попадете в большой зал с очередной задачей. Итак, заберитесь наверх по лестнице и переключите рычаг подачи зеленой энергии. На другой стороне зала зайдите в маленькую комнату и рычагом откройте дверь. Снова нажмите предыдущий переключатель и ступайте в проход. Дальше будет точка сохранения. Найдите сундук усиления оружия. Рычагом в маленькой комнате отоприте дверь в большой зал. Там нейтрализуйте двух рыцарей, одного — ударом в спину в mist form. На верхнем этаже гуляет мирный человек, которого нужно взять под контроль. Найдите его и заставьте нажать

переключатель, снимающий одно из двух силовых полей рядом. Пройдите дальше и увидите сценку. На стене изображена битва Верховного паладина и Каина. Новая точка сохранения. Рядом патрулируют два рыцаря, которых можно убить ударами в спину. Бегите вперед, повстречаете дружественного персонажа, который согласится снять силовое поле, если убьете нужного человека.

Вернитесь к точке сохранения, там и будет этот человек в сопровождении стражника. Воспользуйтесь туманом, чтобы упростить дело. В благодарность персонаж снимет силовое поле, а Каин после встречи с рыцарем сможет подняться на лифте еще выше. Встречайте нового рыцаря и делайте прыжок на другую сторону. Пробежите чуть вперед и сделайте еще один прыжок — через зал с изображением битвы с участием Каина. Убейте рыцаря и заходите в дверь на балконе. Следующая точка сохранения. Спрыгивайте вниз, там убейте рыцаря, нажмите переключатель и снова атакуйте рыцаря. Далее возвращайтесь по лестнице наверх и заходите в дверь. Уничтожьте рыцаря и вставляйте на лифт. Поднимайтесь на верх башни, там нажмите рычаг и быстро спрыгивайте вниз. Бегите к лифту, ворота рядом с ним пока открыты, но скоро закроются. В тумане ликвидируйте рыцаря, а следом и еще одного — в библиотеке. Рычагом на верхнем ярусе открывайте секретный проход. Возьмите под контроль человека за решеткой, чтобы открыть ее. Найдите два сундука опыта и выходите к точке сохранения. Убейте стражника и ступайте в широкий двор. Там вас ждет рунный рыцарь. Перед тем как напасть на него, уложите двух стражников неподалеку. Переключите энергию рычагом, это уберет силовое поле на входе в центральную часовню. Шагайте внутрь часовни и после разговора с союзницей двигайте статую сбоку от входа. Это действие откроет потайной проход. Переключите тем же рычагом энергию снова и заходите в часовню со стороны открытого ранее потайного прохода.

Глава 6: The Industrial Quarter

Цель: разгадать секреты ордена Сарафан и найти волшебный камень.

Решетка справа пока закрыта, поэтому ступайте налево. Подберите ятаган и в комнате с конвейером рычагом включите зеленую энергию, чтобы тут же переключить ее нажатием переключателя. Откройте ранее запертую решетку и снова переключите зеленую энергию. Убейте стражника, откройте решетку и окажетесь в комнате с точкой сохранения. Откройте решетку, уложите лучницу и рычагом опустите лестницу. Наверху будет следующая точка сохранения. Оказавшись на улице, нейтрализуйте двух лучниц. Перед вами расположена запертая дверь; чтобы открыть ее, вначале требуется подвести энергию к рычагу рядом. Поэтому спрыгивайте вниз, нажмите рычаг рядом с лучницей. Потом забирайтесь по лестнице на верх одного из блоков и пройдите по наклонной дорожке чуть повыше. Оттуда перепрыгивайте на груды ящиков с сундуком опыта и по ящикам запрыгивайте наверх, чтобы прыжком попасть туда, откуда вы до этого спрыгнули. Открывайте ранее запертую дверь, атакуйте главаря и нажимайте рычаг, чтобы открыть дверь. Еще один главарь, и вы обнаружите точку сохранения. Встаньте на лифт, и он автоматически опустится. Нападайте на двух лучниц на верхнем ярусе, спрыгивайте вниз и нажимайте все

четыре рычага по бокам. Вернитесь на верхний ярус, там нажмите рычаг и снова спрыгивайте вниз. Когда камень попадет на конвейер и медленно поедет вперед, бегите вслед за ним, чтобы выбраться из этого зала. После сценки придется вести нелегкий бой с двумя главарями. После победы станет доступной точка сохранения. Нажмите рычаг рядом с ней, открывайте дверь и заходите в кабину. После сценки будет новая точка сохранения. Перебейте двух рыцарей и возьмите сундук опыта.

Поднимитесь на лифте к очередной точке сохранения. За ней будет коридор со стелющимся по полу туманом. В призрачном состоянии убивайте двух главарей, спускайтесь на лифте и готовьтесь к достаточно сложному сражению с двумя рунными стражниками. После сражения можно будет взять сундук опыта. Бегите по дороге, перепрыгните воду обычным прыжком, уложите главаря на ступеньках, и за дверью будет точка сохранения. Минуйте помещение с рунным стражником, затем нажмите переключатель, чтобы конвейер перенес героя в новую область. Точка сохранения. В призрачном состоянии атакуйте главаря. В комнате с механизмами придется иметь дело с еще одним рунным стражником. Выход охраняет одинокий главарь. Возьмите под контроль рабочего за стеклом, им нажмите вначале колесико, а следом — рычаг. После взрыва бегите по туннелю, быстро проскочите зал с падающими камнями и увидите сценку. Берите человека под контроль и откройте с его помощью дверь. Уничтожайте компанию из рунного стражника и главаря.



▲ Еще одна жертва кровососа. Видите символ в виде черепа? Он означает, что герой готов нанести финальный удар.

В следующей комнате снова возьмите человека за стеклом под контроль, чтобы рычагом включить конвейер, по которому герой и попадет к новой точке сохранения. Двух главарей убивайте в призрачном состоянии. Далее в комнате нажимайте рычаг, берите рабочего за стеклом под контроль, им пробегите по конвейеру и снова нажмите рычаг. Уложите двух главарей, и в следующей комнате с туманом вашей добычей станут еще два их сородича. Возьмите человека в соседней комнате под контроль и подведите его к рычагу у завала из блоков. Заставьте его нажать рычаг... будет грандиозный взрыв, и человек погибнет. На его месте мог быть и Каин, если бы самодовольно решил прикоснуться к этому рычагу. После взрыва пройдите в очищенный от завала коридор и встаньте на лифт, который привезет вас к следующей точке

сохранения. В большом зале с туманом ликвидируйте двух главарей, следом атакуйте двух рунных стражников. На верхнем ярусе вас поджидает еще один главарь, защищающий сундук опыта и рычаг, который открывает путь дальше. Точка сохранения. С помощью контроля над сознанием рабочего открывайте путь дальше и к новой точке сохранения. Снова контроль над рабочим, заставьте его нажимать все рычаги.

В результате в большом зале откроется новый коридор, который приведет в комнату с лифтом. Поднимайтесь наверх и нападайте на главаря. Решайте задачку. Подвиньте на железную дорогу ближний от лестницы блок. Отодвиньте с дороги дальний блок. Нажмите рычаг рядом с паровозом. Тот поедет и станет причиной грандиозного взрыва. Ступайте в образовавшийся проход. После точки сохранения нейтрализуйте рунного стражника и главаря. Перепрыгните пропасть, убейте главаря и возьмите сундук опыта в комнате сбоку. Последняя точка сохранения перед встречей с боссом.

Себастиан. Тактика сражения.

1. Первая часть боя является и самой сложной. Вам предстоит классический поединок в стиле один-на-один. При этом врага реально бить двумя способами. Можно блокировать его удары, чтобы потом атаковать спецумением *fury*. Можно также хватать босса и бросать его под струи горячего пара, которые движутся по краям комнаты. Старайтесь драться в центре комнаты, стоит вам подойти чуть поближе к стене, как пар начнет обжигать и самого Каина. Вертитесь, крутитесь, но оставайтесь в центре. После каж-

дого применения fury босс отлетает в сторону. После чего он встает и бежит на вас, используя красную атаку. От нее необходимо увернуться. Лучше всего это сделать, просто перепрыгнув через бегущего на вас врага в небоевом режиме. Можно и отскочить в сторону. В случае если вы бросите босса на пар, то он скорее использует красную атаку, уже начав новый бой с Каином. Тут уж увернуться будет сложнее, поэтому больше рекомендую fury-атаки.

2. Как только вы нанесете Себастиану достаточные повреждения, он решит поменять тактику боя. Босс создаст в центре комнаты электрическое поле, на которое попадать не рекомендуется. По бокам же по-прежнему будут двигаться струи горячего пара. Ваша задача — некоторое время бежать вдоль стены против часовой стрелки, между движущимися двумя струями пара, не приближаясь и не удаляясь ни от одной из них. Себастиан же в это время будет прыгать наверху. Когда ему это надоест, он словами предупредит Каина, что собирается атаковать. Чтобы заметить, где находится этот гад, необходимо будет посмотреть наверх. А лучше бежать между струями пара с поднятым для осмотра верха комнаты экраном. Босс присядет на несколько секунд и прыгнет. Пока он сидит и готовится к прыжку, Каин должен встать так, чтобы между ним и Себастианом оказалось электрическое поле. Босс попадет в это поле и получит повреждения. После чего струи пара включатся снова, и все начнется сначала. Когда босс попадет в электрическое поле третий раз, нервы у него не выдержат, и он снова меняет тактику сражения. Он поднимет блок в центре и начнет уничтожать волшебный камень.

3. Предельно быстро забирайтесь на блок в центре. Наверху выбирайте charm и срочно берите под контроль рабочего за окном, которого вы видели в сценке. Нажимайте с его помощью рычаг. Струи пара заполнят весь зал, но Каин останется в безопасности, ведь он стоит в центре поднятой платформы. Себастиан тоже выживет и снова вступит в рукопашный бой. Тут необходимо блокировать несколько атак, стараясь не свалиться с платформы. После чего хватайте босса и кидайте его вниз, в пар. Когда он вылезет, повторите процедуру, чтобы победить.

После сражения Каин получит умение Berserk, боевое неистовство.

Глава 7: The Canyons

Цель: найти ведьму, которая обладает полезной информацией.

Уложите патрулирующего ворота рыцаря и рядом с сундуком опыта найдите горный проход. В призрачном состоянии ликвидируйте двух воительниц. Следуйте пути, и обнаружите первую точку сохранения. Убейте еще одну воительницу. Когда выйдете к области с водяной мельницей, вам предстоит бой еще с двумя ее соратниками. С помощью контроля над разумом заставьте человека в башне переключить рычаг на самом ее верху. Теперь поднимайтесь по деревянным ступенькам к приоткрытой наполовину решетке. Затолкайте под нее ящик, чтобы эту решетку заклинить. Снова берите человека под контроль и нажимайте тот же рычаг. Запрыгивайте на движущуюся люльку и с нее прыгайте на верхний ярус. Минуйте решетку, за ней будет точка сохранения. Прыгайте обычными прыжками по островам среди воды. Оказавшись в безопасности, делайте спецпрыжок на деревянную платформу с сундуком опыта. Оттуда вы сможете попасть внутрь башни. Вначале спуститесь вниз, где после битвы с лучницей найдете сундук опыта. Сейчас поднимайтесь на самый верх, где обнаружите рыцаря и нескольких пленников. Из тюрьмы выходите к новой точке сохранения. Нажмите рычаг, чтобы открыть ворота, рядом с которыми в начале игры патрулировал рыцарь.

За воротами вас ждут две милые лучницы. В призрачном состоянии убейте рыцаря и поверните переключатель рядом с ним. Зайдите в башню, на самом ее верху жмите рычаг. Вернитесь к переключателю и нажимайте рычаг рядом с ним.



▲ Уникальный кадр. Двое дерутся, Каин не лезет. Иначе ему придется иметь дело и с рыцарем, и с костяным демоном.

Откройте ворота, за которыми будет очередная точка сохранения. Атакуйте двух главарей, затем перепрыгивайте через пропасть и снова деритесь с главарем. Быстро, вдоль стены, пробегите пещеру с падающими камнями. Точка сохранения. Справа от нее за камнями найдете сундук опыта. Бегите по каньону, там убейте двух главарей. Залезьте по лестнице на верх дилижанса и оттуда прыгайте на уступ с сундуком опыта. Пройдите по дорожке и снова прыгайте, на уступ с двумя главарями. Их можно убить в прозрачном состоянии. Дорога приведет к шахте, прыгайте в дыру.

Точка сохранения. Уничтожьте охраняющего склад главаря. Найдите сундук опыта и выходите, уложив воевательницу. На улице снова убейте главаря. Возьмите под контроль одного из двух людей слева и заставьте его нажать рычаг, чтобы отпереть решетку и освободить второго человека. Берите второго под



▲ Механические враги не менее опасны, чем живые. Скрытность Каину не повредит.

контроль, отпирайте с его помощью рычагом дверь и на улице пусть он переключателем опустит лестницу. Сейчас пусть Каин забирается на верхний ярус по этой самой лестнице, нажимает рычаг и быстро забегает в открытую дверь. За следующими воротами будет точка сохранения. Спрыгивайте вниз, и после сценки встречайте нового врага, костяного демона. Поодиночке убивайте их всех, будет около четырех-пяти особей. Воспользуйтесь сундуком оружия и заходите в башенные ворота. Новая точка сохранения. Затем придется воевать с двумя костяными демонами сразу. После победы возьмите сундук опыта. Еще один костяной демон, затем один у ворот. Заходите в горящую башню и прыгайте через расщелины, чтобы в итоге оказаться на самом ее верху. Оттуда перейдите в другую башню, спуститесь в ее низ и выходите на улицу. Новая точка сохранения. Уничтожайте костяного демона. Нажимайте колесико в центре области. Берите человека за стеклом под контроль и заставьте его нажать переключатель. Забирайтесь с задней стороны дома на его крышу, а оттуда совершайте прыжок на платформу с ветряным механизмом. Там возьмите сундук опыта и жмите переключатель. После сценки вы сможете выйти к новой точке сохранения.

Вы оказались в опустевшем поселении, тут вам предстоит решить задачу.

1) Найдите панель управления первым строительным краном. Нажмите вначале левый, пауза, потом центральный, пауза, потом правый, пауза, и центральный рычаги. В результате кран поднимет и отнесет на конвейер булыжник.

2) Включите рычагом у решетки течение зеленой энергии и переключите энергию на решетку, чтобы открыть ее (но не включайте пока конвейер!).

3) У другой стороны решетки переключите энергию на конвейер, камень поедет вперед, а вы пока встаньте рядом с другим переключателем, что находится между решеткой и камнедробилкой. Как только камень приблизится, отключайте другим переключателем дробилку. Так вы сохраните камень. Если не успеете отключить дробилку, то придется повторять все заново.

4) Найдите панель управления вторым краном. Нажимайте рычаги в той же последовательности, как и с первым краном. Произойдет взрыв. После сценки получите доступ к новой точке сохранения.

Убейте пару костяных демонов. Возьмите сундук усиления оружия. Рядом с заколоченным досками проходом заберитесь на уступ. С него перепрыгивайте вниз, чтобы миновать участок воды. Залезайте на уступ с двумя рабочими и немного пройдите вперед, чтобы затем перепрыгнуть на уступ с точкой сохранения. В новой области потребуется решить еще одну задачу. Итак, найдите деревянную платформу с двумя лестницами, ведущими наверх. Внизу этой платформы есть переключатель (номер 1), на самом верху платформы есть и второй (номер 2). С верха платформы прыгайте на верхний этаж башни, где будет еще один переключатель (номер 3). Спускайтесь в самый низ башни, там необходимо взять человека под контроль и врубить с его помощью рычаг подачи зеленой энергии. Теперь быстро возвращайтесь к пере-

ключателю номер 3. Дождитесь, пока энергия подойдет близко, и поворачивайте его. Теперь прыгайте на верх деревянной платформы, к переключателю номер 2. Снова дождитесь, когда энергия будет рядом, и нажмите его. Осталось повторить всю ту же процедуру с переключателем номер 1. Все! Теперь рычагом можно убрать силовое поле и пройти дальше. Добейте выжившего в драке рыцаря и костяного демона. У одиноко стоящего дома уложите последнего костяного демона. Заходите в дом, чтобы завершить главу. Каин получит умение Telekinesis, телекинез. После сценки воздействуйте телекинезом на символ над дверью и заходите в здание.

Глава 8: The Eternal Prison

Цель: найти и освободить создателя волшебного механизма.

Бегите вперед, перепрыгивайте пропасть и телекинезом воздействуйте на символ над дверью. После сценки в большом зале заберитесь на уступ справа. Оттуда прыгайте на противоположную сторону верхнего яруса, к лестнице. Залезайте по ней наверх, найдите сундук опыта и первую точку сохранения. Прыгайте в яму и деритесь с двумя гигантскими пауками. Включите рычаг и прыгайте в яму в центре. После сценки выбирайтесь наверх и увидите вторую точку сохранения. Перепрыгивайте пропасть и воздействуйте на символ над дверью. Атакуйте двух гигантских пауков и снова воздействуйте на символ. Перепрыгните новую пропасть, воздействуйте на символ, убейте двух гигантских пауков. Воздействием на символ откройте путь дальше. На мосту вас ждет призрак. После сражения зайдите в комнату с моделью миров в центре. Нажмите рычаг и заходите в образовавшуюся дверь. Будет новая точка сохранения. Спуститесь по лестнице и воздействуйте на символ, чтобы создать лестницу. По ней попадете в новую область с точкой сохранения. В центре площадки, висящей в пустоте, нажмите переключатель. Вокруг площадки поднимутся



▲ Именно на такие символы позволяет воздействовать телекинезис. В остальных случаях данное умение бесполезно.

платформы, образовав что-то вроде особой лестницы. Заберитесь на самую низкую платформу, с нее можно запрыгнуть на более высокую. Деритесь с костяным духом, после чего снова прыгайте на более высокую платформу. После новой точки сохранения придется воевать сразу с двумя костяными духами. Продолжайте прыгать с платформы на платформу, и после ряда ожесточенных боев окажетесь у телепорта.

В новом месте сразу найдете точку сохранения. Сейчас упадет блок с пленниками, которых атакуют гигантские пауки. Внутри блока найдите сундук опыта. Залезайте на блок, а с него прыгайте на уступ. Рычагом опустите второй блок, чтобы с него перепрыгнуть на третий. В итоге вы окажетесь на верхней площадке. Берите под контроль разум пленника за решеткой, чтобы открыть ее. В новом зале будет точка сохранения. Воздействуйте на символ, чтобы упал блок с пленниками. Убейте трех гигантских пауков и залезайте на блок. С него прыгайте на верхний ярус. Там открывайте все решетки, чтобы найти лестницу. Поднимайтесь наверх и берите под контроль пленника, чтобы открыть очередную решетку. На этом этаже найдите сундук опыта и усиления оружия. Берите пленника под контроль и открывайте решетку с лестницей наверх. Нажмите рычаг, чтобы поднять блок. Прыгайте на него, а оттуда — к точке сохранения. В новом месте поднимитесь наверх, найдите сундук опыта и возьмите пленника под контроль, чтобы поднять решетку. Деритесь с двумя призраками, после чего вторая решетка поднимется сама. Воздействуйте на символ, чтобы пройти к следующей точке сохранения. Уложите призрака, потом воздействуйте на символ. Пройдите мост и за столбиком, на котором расположен символ, нажмите рычаг. Вернитесь на другую сторону моста и снова воздействуйте на символ.

Пройдя по мосту вновь, столкнетесь с ожившим Маркусом. Он неуязвим, поэтому в драку не ввязывайтесь, а бегите вперед. После сценки прыгайте к сундуку опыта и забегайте в проход. Уничтожьте при-

зрака и дойдите до точки сохранения. В следующей комнате атакуйте еще двух призраков, чтобы потом забрать сундук опыта. В зале с четырьмя решетками вам требуется пройти в открытую, там спуститься по лестнице и взять под контроль человека. Заставьте его нажать рычаг, открывающий путь дальше. Как только на мосту встретите нового Маркуса, быстро воздействуйте на символ. В новой области найдите сундук опыта и деритесь с призраком. В зале с центральной платформой прыгайте на эту платформу и оттуда воздействуйте на символ. Появится мост. По нему вернитесь назад и нажмите рычаг. Мост переедет на другую позицию. Прыгайте на центральную платформу и пройдите по мосту к ожидающему вас призраку. Воздействуйте на символ над выходом и вернитесь на центральную платформу. Вернитесь к рычагу и нажмите его два раза, в результате мост переедет в нужную сторону. Прыгайте на центральную платформу и пройдите мост, чтобы нажать новый рычаг. Смотрите сценку, после нее нажмите на рычаг, что находится на центральной платформе. Новая сценка и точка сохранения. В новой области вас встретит новый Маркус. Пробежите мимо него и быстро воздействуйте на символ около моста. Вскоре вы окажетесь в темном лабиринте, в котором, правда, трудно потеряться. Все неправильные пути будут отрезаться возникающими из пустоты решетками. Как только Каин окажется полностью заперт четырьмя решетками, освободите его воздействием на символ. На развилке сверните направо, там будет сундук опыта. Быстро воздействуйте на символ, чтобы освободиться до того, как опустится потолок с шипами. Вскоре вы снова попадете в ловушку. На этот раз — с уходящим из-под ног полом. Быстро воздействуйте на символ и продолжайте путь. Через полминуты вы встретитесь с боссом.

Новый Маркус. Тактика сражения.

1. Босс находится на центральной платформе посреди бассейна с водой. Быстро воздействуйте на него телекинезом. Он упадет в воду, получив повреждения. Как только Маркус вернется на платформу, быстро прячьтесь от него за одной из каменных статуй. В этом случае смертоносный огненный удар прилетит не на Каина, а в статую. Статуя уничтожит мощным взрывом, а вы быстро воздействуйте на Маркуса телекинезом. Как только он выберется на платформу, снова прячьтесь за статую. В итоге повторите процедуру еще дважды, то есть в итоге Маркус должен упасть в воду четыре раза.

2. Тварь рассердилась не на шутку, она носится на большой скорости и пытается забодать Каина красной атакой. Видите четыре статуи с красными косами? Вам нужно встать прямо перед статуей и между ней и Маркусом. Босс должен разогнаться и понестись на героя. В последний момент отскочите в сторону, чтобы босс врезался в статую и уничтожил ее. Вместо статуи появится символ, на который надо воздействовать. Повторите операцию с остальными тремя статуями.

3. Как только все четыре символа будут обработаны телекинезом, последует сценка. Статуя Мобиуса окажется восстановленной. Запрыгните наверх, на площадку перед статуей. Оттуда воздействуйте телекинезом на Маркуса. Он разозлится и врежется в статую. Повторите процедуру, и последует сценка, в ходе которой босс будет убит упавшим каменным исполином.

После победы над Маркусом Каин получит умение Immolate, испепеление.

Глава 9: The Device

Цель: уничтожить волшебный механизм.

После сценки бегите в проход, там будет первая точка сохранения. Спрыгивайте вниз и деритесь с пришельцем, Хилден. Нажмите рычаг, он откроет дверь. Используйте сундук опыта и найдите вторую точ-



▲ В этих сундуках содержится особая энергия, увеличивающая опытность Каина, а значит и его живучесть. Очень часто такие сундуки спрятаны, их нужно хорошенько поискать.

ку сохранения. Дверь впереди закрыта, но сбоку есть проход с одним Хилден. С яруса перепрыгивайте на другой, оттуда спуститесь вниз, по пути убейте Хилден и найдите в новом зале символ, на который нужно воздействовать. Опустится лифт, по которому вы в итоге попадете в комнату с рычагом, включающим зеленую энергию. Вернитесь к запертой двери, теперь ее можно открыть. Найдите сундук усиления оружия и бегите по коридору до упора, пока не сворачивая в проход слева. В призрачном состоянии ликвидируйте одного Хилден и воздействуйте на два символа за стеклом слева от запертой двери. Вернитесь в проход слева и там берите под контроль человека, чтобы с его помощью нажать рычаг. Запертая дверь откроется, а за ней будет точка сохранения. После сценки уничтожьте костяного демона и найдите сундук опыта. Бегите за Хилден и атакуйте его. Пока не берите человека под контроль, а спуститесь вниз. Убейте костяного демона, возьмите сундук опыта и нажмите рычаг подачи зеленой энергии. Только теперь берите человека под контроль и нажимайте им рычаг. Запрыгивайте на движущийся клапан, а с него — на второй. Со второго прыгайте к сундуку опыта. Оттуда падайте в коридор, висящий над залом. После точки сохранения разберитесь с обычным Хилден и с Хилден-воином. Теперь перепрыгните через воду на площадку с запертой дверью. Развернитесь и воздействуйте на символ в бассейне с водой. Спрыгивайте в осушенный бассейн и нажимайте рычаг. Карбайтесь наверх и открывайте дверь.

В новом зале прыгивайте вниз, там атакуйте Хилден-воина. Нажмите рычаг и вернитесь наверх. Задействуйте переключатель, чтобы вызвать взрыв и освободить путь дальше. В области с туманами перейдите в призрачное состояние и нейтрализуйте Хилден и Хилден-воина. Берите человека за стеклом под контроль и жмите с его помощью рычаг. Заходите на платформу сбоку, оттуда обычным прыжком прыгайте на ящик у прохода. Уложите Хилден-воина и найдете точку сохранения в проходе сбоку. Убейте Хилден-воина и воздействуйте на символ внизу, под вами. Теперь берите человека под контроль и переводите его через мост. Прекращайте контроль и быстро воздействуйте на тот же символ. Снова берите человека под контроль и нажимайте с его помощью рычаг. За открытой для Каина дверью будет точка сохранения. Уложите костяного демона и его хозяина — Хилден. В зале не спускайтесь, а прыгайте к рычагу подачи зеленой энергии. Включив его, спуститесь вниз, убейте Хилден и прыгайте через воду к переключателю. Вода уйдет, возьмите сундук опыта и прыгивайте в пустой бассейн.

Там вытащите центральный блок (будет сценка). Выбирайтесь из бассейна по лестнице. Атакуйте костяного демона и идите в открывшийся проход с охранником-Хилден. Нажмите рычаг, и проход рядом с рычагом подачи зеленой энергии откроется. В лабиринте найдите сундук опыта и усиления оружия. Выходите к новой точке сохранения. В зале сразу найдите длинный коридор с железным полом. После сценки с Хилден быстро берите человека за силовым полем под контроль и заставьте его нажать рычаг. Выбегайте из коридора, так как он сейчас заполнится водой. Убейте Хилден и рычагом откройте путь дальше. После сценки атакуйте Хилден-воина и рычагом вызывайте лифт. Точка сохранения. Нападайте на костяного демона и воздействуйте на символ за силовым полем. Поднимитесь на лифте еще раз, уложите двух Хилден. Снова лифт и один Хилден-воин. Перепрыгните через пропасть на другую сторону и вызовите лифт.



▲ В игре очень мало фресок и настенных картин. Эти две — одни из немногих. Рядом стоит охрана в лице одинокого рыцаря.

Глава 10: The Wharves

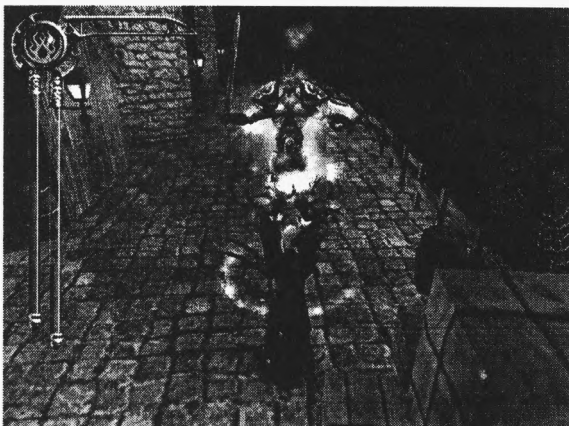
Цель: добраться до корабля, отплывающего на остров.

Бегите вперед, переходите в призрачное состояние и нападайте на трех золотых рыцарей. Берите женщину под контроль и открывайте решетку. За дверью будет первая точка сохранения. Чтобы открыть

решетку, потребуется пароль. Что ж, найдите сундук опыта и открывайте другую решетку. За ней вы встретите одного рунного рыцаря, а следом и двух золотых. Зайдите в домик и включите подачу зеленой энергии. Вам надо повернуть один за другим три переключателя, поднимаясь на верхний этаж домика. Там нажмите рычаг. Спускайтесь обратно и шагайте к маяку. Рядом с ним сделайте прыжок на другую сторону пристани. Там возьмите сундук опыта и поднимитесь по лестнице, чтобы найти второй такой же сундук. Выбирайтесь теперь к решетке, для которой требовался пароль. Он у вас уже есть, поэтому героя пропустят. Возьмите сундук опыта и остановитесь у точки сохранения. На пристани воздействуйте на символ, что слева от двери. После сценки прыгайте на другую сторону пристани. Бегите вперед, атакуйте золотого и рунного рыцарей. Через пару минут пути Каин встретит дружественного персонажа. После разговора с ним заходите в дверь, где будет новая точка сохранения. По лестнице поднимитесь наверх, к сундуку опыта. Выманивайте к себе поближе рунного рыцаря, чтобы не воевать с ним под обстрелом двух лучниц. Пробежите в здание, там убейте золотого и рунного рыцарей.

Переключите рычаг между двумя комнатками с механизмами. Зайдите в дверь слева, там жмите рычаг. Снова задействуйте переключатель между решетками. Теперь заходите в дверь справа, там нажмите

рычаг. Снова переключатель между решетками, и в дверь слева. После нажатия там рычага ворота откроются, а мост между двумя лучницами опустится. Вам туда. После точки сохранения вам встретятся два рунных рыцаря. Сверните в проход, где патрулируют еще один рунный рыцарь и стражник. Идите к складу, после сценки с гибелью двух главарей ступайте внутрь. Поднимитесь по лестнице и найдите панель управления ящиков. Перед вами три рычага: левый отвечает за отправление ящика влево, центральный — вперед, а правый — вправо. Перевезите ящик до конечной точки, а после сценки выходите со склада и ступайте за разрушенную решетку. Следующим вашим врагом станет костяной демон с двумя лучницами прикрытия. У запертой решетки с рыцарем берите мирного человека под контроль и его руками активируйте два рычага неподалеку. Врага убьет, а



▲ **Сила Испепеления настолько велика, что врага поднимает в воздух и лишь затем он падает на землю. Против рунных рыцарей только это умение и помогает.**

Каин сможет без помех поднять решетку и пройти дальше. После точки сохранения будет рунный рыцарь, а за ним и второй. Заходите в дверь, за которой расположились еще два рунных рыцаря. Очередная точка сохранения. Возьмите сундук опыта и открывайте дверь. За ней будет еще одна точка сохранения. Теперь у вас есть ответственное задание: необходимо перепрыгивать с одних сторон пристани на другие.

При этом на каждой новой пристани придется воевать с одним-двумя рунными рыцарями. Реку в это время будет патрулировать катер, обстреливающий Каина огненными стрелами. Итак, вы в итоге запрыгнете на последнюю пристань и увидите дверь с изображением морды чудовища рядом. Это таверна, заходите внутрь. За точкой сохранения будет лестница на второй этаж. Найдите выход к пристани. Убейте двух золотых рыцарей, заберитесь по лестнице на платформу и оттуда прыгайте на уступ. Дверь не откроется, поэтому карабкайтесь в дыру слева. Дергайте рычаг. Точка сохранения. Берите человека под контроль и дергайте с его помощью центральный рычаг. После сценки с участием Великого демона встаньте внутрь разрушенной клетки и снова берите человека под контроль. Пусть он нажмет центральный рычаг.

Глава 11: The Hylden City

Цель: найти и убить Верховного паладина ордена Сарафан.

Проход впереди закрыт непробиваемым стеклом, поэтому следуйте по дороге слева. Атакуйте одного Хилден, а затем прыгайте в обнаруженную яму. Воздействуйте на символ в комнате. После сценки вернитесь к ранее закрытому проходу. По пути отбивайтесь от гигантских пауков и Хилден. Внутри комнаты

нажимайте рычаг и заходите в лифт. На новом этаже будет точка сохранения. Рядом с ней расположен сундук опыта. После сценки быстро прыгайте на островок слева, а с него — на дорогу к точке сохранения. Великий демон неуязвим, поэтому от него нужно только убегать. Итак, в области с туманами перейдите в призрачное состояние и ликвидируйте двух Хилден. За дверью обнаружится дорожка с Хилден-воином. Задействуйте оба рычага, чтобы лазером пробить в стене дыру. Внутри помещения уничтожьте Хилден и Хилден-воина. Возьмите сундук опыта и на лестнице атакуйте очередного Хилден-воина. В коридоре будет Хилден и Хилден-воин. Выбравшись на улицу, убегайте от демона и заберитесь на блок слева. С него прыгайте на уступ. За дверью будет точка сохранения. В новом зале подвиньте один раз активный блок. Двигать нужно в сторону от двери. По наклонной дорожке поднимитесь вверх, пройдите за дверь и возьмите человека под контроль. Нажмите с его помощью рычаг в центре. Теперь Каин должен привлечь внимание демона и нажать рычаг у окна так, чтобы демон оказался рядом с лазерным устройством. После взрыва заходите в помещение и активируйте оба рычага. Один из двух лазеров попадет в активный блок. Произойдет взрыв, и в стене образуется дыра. В новом помещении сразу берите человека под контроль и заставьте его нажать рычаг.

Вода уйдет, а значит, можно будет спрыгнуть в пустой бассейн. Подвиньте ящик несколько раз, примерно напротив третьего знака на стене. Заберитесь обратно вверх и снова контролируйте человека, чтобы вернуть воду. Прибывшая вода поднимет ящик. Прыгайте на него, а с него прыгайте на уступ. Оказавшись там, нажмите рычаг, чтобы уже окончательно выключить воду. Спрыгивайте в бассейн и по движущимся лопастям езжайте на верхний ярус. В новом зале будет достаточно сложная задача.



▲ Здесь изображена сценка из сражения Каина и Верховного паладина. Почему-то у второго в руках нет оружия, словно он дерется голыми руками.

1) Зайдите в комнату и рычагом осушите воду. Спрыгивайте в пустой бассейн. Подвиньте блок к стене напротив двери в комнату с рычагом.

2) Во втором бассейне подвиньте первый блок так, чтобы он стоял напротив первого. Вы это делаете для того, чтобы в будущем прыгать с одного блока на другой. Итак, второй блок во втором бассейне подвиньте так, чтобы он стоял напротив первого блока.

3) В третьем бассейне блока нет, а в четвертой — есть проход в пещеру. Убейте там гигантских пауков, найдите сундук опыта и столкните блок вниз, в четвертый бассейн. Оттащите теперь блок в центр четвертого бассейна, к завалу из камней, но как можно ближе к бассейну третьему.

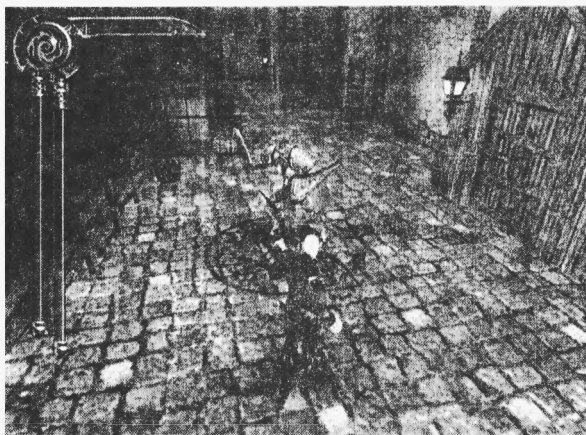
4) Теперь вернитесь к рычагу управления водой и включите воду. Если блоки были расставлены правильно, то все по-

лучится так, как описано дальше. Итак, прыгайте на блок в первом бассейне. С него прыгайте на первый блок во втором, а оттуда — на второй блок во втором бассейне. Берите человека за стеклом под контроль и с его помощью открывайте дверь. Прыгайте к двери и там столкните блок вниз, в третий бассейн.

5) Идите к рычагу, ответственному за воду. Выключив воду, идите в третий бассейн и там подвиньте блок так, чтобы с него можно было запрыгнуть на блок в четвертом бассейне. Включайте воду и прыгайте на блок в третьем бассейне. Оттуда — на блок в четвертом бассейне. С него сделайте последний прыжок — к двери.

За дверью будет точка сохранения. В центре комнаты находится лифт, он отвезет вас к Хилден-воину. Бегите дальше, убейте еще одного Хилден вместе с Хилден-воином. Прыгайте в яму. Перебив двух Хилден-воинов, найдете точку сохранения. В новой серии залов убейте несколько Хилден, берите сундук опыта и добирайтесь до лифта. Оказавшись наверху, залезайте на ящики. Видите периодически появляющееся зеленое поле? Когда оно исчезнет на ближайшей колонне, прыгайте туда. Теперь быстро прыгайте на вторую колонну, а с нее — на третью. Спрыгивайте на уступ с дверью. Убейте Хилден-во-

ина и заходите в дверь. Точка сохранения. В зале заберитесь по блоку справа на верхний ярус. Там атакуйте двух Хилден, возьмите сундук опыта и нажмите кнопку. Вернитесь вниз и пройдите в комнату с двумя людьми. Нажмите рычаг, чтобы переместить движущуюся платформу. Запрыгните на нее, а с нее — к выходу, уцепившись за край уступа и подтянувшись Кайном наверх. Пробегите по коридору, убейте гигантского паука, затем спрыгните в зал с Великим демоном. Пробежите мимо твари, перепрыгнув камни в проходе слева. Там убивайте двух Хилден. После этого исчезнет поле рядом с двумя рычагами. Нажмите их. Не идите в область с водой, там будет всего лишь сундук усиления оружия. Вернитесь в зал с Великим демоном и бегите в открывшиеся ворота. Атакуйте Хилден-воина, и после сценки вы окажетесь в зале с местным полубоссом. Прячьтесь от выстрелов за одним из четырех стекол. За стеклом воз-



▲ Потанцуем?.. Как только рыцарь пойдет в красную атаку, нужно перекачаться вбок и быстро атаковать. Только там можно пробить блок тяжеловооруженного рыцаря.

действуйте на символ и ждите, пока механизм выстрелит по стеклу, а вернее, по поднышаемому перед ним активному блоку. Будет взрыв. Повторите процедуру еще три раза, чтобы уничтожить и остальные три стекла.

После сценки вы окажетесь перед входом в величественное здание. Ворота закрыты, но это не проблема. Прыгайте обычным прыжком на островок слева, а с него делайте спецпрыжок на участок суши, что находится прямо-слева. Заходите в дыру и уложите двух Хилден-воинов. За воротами будет точка сохранения. В новой области берите человека за стеклом под контроль и нажимайте его руками рычаг. Вода уйдет. Спрыгивайте вниз и заберитесь на уступ с рычагом. Нажмите его и прыгните обратно в бассейн. Подвиньте блок максимально близко к рычагу без уступа. Вернитесь к тому месту, где находится точка сохранения. Снова берите че-

ловека под контроль и верните воду. Блок поднимется, вы сможете на него запрыгнуть и нажать ранее недоступный рычаг. Вода снова уйдет, а вам нужно запрыгнуть на движущиеся пластины, чтобы они привели героя к Хилден и Хилден-воину. После победы откройте ворота. За ними находится дорога к замку Верховного паладина. Бегите вперед и готовьтесь к финальной схватке.

Верховный паладин. Тактика сражения.

1. Вначале он будет обстреливать вас энергетическими шарами. Прыгайте вверх, чтобы избежать первого, второй пролетит над вами, а третий надо будет снова перепрыгнуть. Тут же делайте на босса телекинез. Он зашатается, и в эти секунды Кайну нужно запрыгнуть прямо на него. Паладин свалится в пропасть.

2. Враг серьезно разозлился. Он будет атаковать Кайна мечом-Пожирателем душ. Вам нужно будет заблокировать пять его обычных атак, а затем отбежать чуть назад, чтобы не попасть под красную. Советую даже отсчитывать первые пять атак вслух, так удобнее. Красная атака будет всегда шестой. Как только накопите достаточно злости, врубайте испеление. Вам нужно три испеления, чтобы перейти к следующей фазе боя.

3. Вот теперь придется туго. Все атаки врага являются желтыми, это раз. Во-вторых, Кайн легко может свалиться в пропасть, так как площадка очень небольшая. Старайтесь вертеться так, чтобы за спиной всегда был центр площадки, но не край. Итак, вам нужно будет заблокировать четыре желтые атаки и тут же увернуться (прыгнув вбок в боевом режиме) от пятой, красной. Красная атака всегда будет пятой, тут тоже можно считать вслух. Накопив злости, применяйте на врага боевое неистовство. Если удастся застать его врасплох, то этот спецприем он заблокировать не сможет. Если же ему удастся поставить блок, то даже неистовство не сможет его пробить. Итак, пара удачных неистовств — и вы победили. Сложная битва, но раз с третьего вполне проходима, надо только немного наловчиться уворачиваться.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Давным-давно, в далекой галактике...

"Звездные войны" не меняются никогда.

Империя против Повстанцев, Новая Республика против Старой Империи, свободные торговцы против контрабандистов, плохие джедаи против хороших... Однажды Кайл Катарн, известный космический проходимец, друг Лэндо Карлиссiana и "почетный негодяй" Республики (такой же, впрочем, как и знаменитый Хан Соло), узнал, что его отца убили джедаи. Он отправился мстить, но сам попал в сети ситхов и навсегда разочаровался в справедливости Силы. Кайл был хорошим джедаем, но чтобы доказать это самому себе, ему понадобились долгие годы и достойный противник — плохой джедай, претендующий на власть над Республикой. Встречайте **Jedi Outcast** — очередную сагу о приключениях рыцарей-джедаев в нестареющем мире одной далекой-далекой галактики...

| | |
|----------------|--------------------------------|
| Жанр: | 3D Action |
| Изготовитель: | LucasArts Entertainment |
| Разработчик: | Raven Software |
| Похожесть: | Dark Forces 1/2 |
| Необходимо: | P11-400, 64Mb, 16 Mb 3D уск. |
| Рекомендуется: | P111-600, 128Mb, 32 Mb 3D уск. |
| Мультиплеер: | Интернет, Локальная сеть |
| Сколько CD: | Один |

Рейтинг "Мани": ●●●●●●●●●● 9,5

РУКОВОДСТВО

Jedi Outcast — не совсем обычный трехмерный шутер от первого лица. Если вы играли в предыдущие части этой игры, то освоение интерфейса **Jedi Outcast** не должно вызвать серьезных проблем, для всех же прочих мы предлагаем наше краткое руководство.

Интерфейс

Итак, интерфейс игры состоит из следующих основных частей:

1. Игровой экран, на котором происходят основные события.

2. Индикатор здоровья/силового щита. Здоровье обозначается красными цифрами, а заряд защитного силового щита — зелеными. Пополнить здоровье можно при помощи найденных на уровне аптечек, переносных лечебных колб или используя специальную Силу на более поздних уровнях. Заряд силового щита восстанавливается при помощи "регенераторов", разбросанных по уровню, или найденных электронных батарей.

3. Меню выбора оружия (подробно см. ниже)

4. Индикатор выбранного оружия и индикатор энергии Силы. Цифры здесь указывают количество зарядов для выбранного в настоящий момент оружия. Нижняя полоса показывает запас энергии Силы, которая тратится всякий раз, когда вы используете одно из своих умений, и постепенно восстанавливается со временем. Верхняя полоса при использовании светового меча указывает на выбранный стиль фехто-



вания (желтый — нейтральный, синий — быстрый, красный — сильный).

Оружие

Stun Baton

Если у ваших ружей закончились все патроны, не остается ничего другого, как пользоваться этим своеобразным электрошокером. Впрочем, проще сразу застрелиться: загнать какого-нибудь противника под удар шокера — задача практически невыполнимая.

Bryar Blaster Pistol

Лазерный пистолет, с которым мы начинаем свою карьеру. Оружие довольно слабое, но обладает высокой точностью, а при альтернативной стрельбе переходит в режим накопления заряда, который, попав точно в цель, способен нанести больше повреждений, чем добрая очередь из штурмового ружья.



▲ Нет ничего опаснее, чем схватка с вражеским джедаем на краю пропасти.

E-11 Blaster Rifle

Штурмовое ружье — оружие, используемое чаще других на протяжении всей игры. В обычном режиме стреляет довольно медленно, но заряды попадают точно в цель, а в альтернативном — разброс, как и скорость стрельбы, пропорционально увеличиваются в несколько раз. Отлично годится как для ближнего, так и для дальнего боя. А кроме того, этим оружием пользуются все имперские штурмовики, так что вы вряд ли ощутите недостаток патронов.

Tenloss DXR-6 Disruptor Rifle

Снайперская винтовка в мире "Звездных войн". В обычном режиме выпускает энергетический луч, неспособный с первого выстрела поразить даже слабую цель. В альтернативном режиме работает как электронный увеличительный прицел, причем, некоторое время удерживая кнопку выстрела, можно регулировать мощность выпущенного заряда. При максимальной мощности выстрела от живой цели обычно не остается даже пыли.

Wookie Bowcaster

Лучевой арбалет вуки. В обычном режиме выстреливает довольно мощный сгусток энергии, а при нажатой кнопке выстрела накапливает заряд и с большим разбросом выплевывает целую вереницу зарядов. В альтернативном режиме у арбалета заметно увеличивается скорострельность, а заряды приобретают способность ricochetить от металлических поверхностей.

Imperial Heavy Repeater with Concussion Launcher

Своеобразный "автомат с подствольным гранатометом". В обычном режиме с высокой скоростью и широким разбросом выпускает множество довольно слабых энергетических зарядов, а в альтернативном — на небольшое расстояние стреляет мощным энергетическим сгустком, поражающим сразу нескольких противников. Последний режим особенно хорош для борьбы с различными боевыми андроидами.

Destructive Electro-Magnetic Pulse 2 Gun

Очень мощная пушка, использующаяся для борьбы с большими скоплениями живой силы противника или наиболее бронированными дроидами. В обычном режиме стреляет слабыми энергетическими сгустками, а в альтернативном переходит в режим накопления заряда и выпускает очень мощный пучок энергии с большим радиусом поражения.

Golan Arms FC1 Flechette Weapon

Дробовик, совмещенный с гранатометом. В обычном режиме с высокой скоростью выпускает множество осколков, ricochetящих от стен, а в альтернативном на небольшое расстояние метает две довольно мощные гранаты, детонирующие при столкновении. Лучшее оружие для ближнего боя.

Merr-Sonn PLX-2M Portable Missile System

Ракетница — оружие с крайне дефицитными патронами, используйте ее только для сражений с гигантскими роботами-«ходунами» или же с крупными скоплениями андроидов поменьше. В обычном режиме стреляет ракетой, а в альтернативном — выпускает «умный» заряд, автоматически наводящийся на удерживаемую в перекрестьи прицела цель.

Thermal Detonator

Термальный детонатор — самая обыкновенная граната мира «Звездных войн». В обычном режиме пущенная граната взрывается только через некоторое время, а в альтернативном — детонирует сразу же при столкновении с поверхностью. Чем дольше вы будете удерживать клавишу выстрела, тем дальше в конечном итоге и полетит граната.

Trip Mines

Мины-ловушки. Устанавливаются на стену и отбрасывают лазерный луч в противоположном направлении, а противник, пересекающий этот луч, и приводит в действие взрывной механизм устройства. На практике применяется редко, в основном по ходу игры такие мины приходится только обезвреживать.

Detonation Packs

Еще одна разновидность взрывпакетов. В обычном режиме бомбу бросают на землю, а при нажатии кнопки альтернативного огня происходит детонация. Очень удобная вещь для заманивания в ловушки больших скоплений врагов.

Lightsaber

Световой меч — самое популярное и часто используемое оружие на протяжении всей игры. Во время прохождения игры, начиная с третьей миссии, автор этих строк не пользовался ни одним оружием, кроме светового меча, за исключением разве что ракетницы для уничтожения дроидов и DXR-винтовки во время снайперских дуэлей. Преимущества меча очевидны: во-первых, он не требует зарядов и патронов, во-вторых, автоматически отражает выстрелы практически всего оружия, кроме разве что все той же ракетницы, снайперской винтовки и, естественно, гранат, ну и в-третьих, битвы с многочисленными противниками-джедаями происходят только на мечах. В альтернативном режиме меч даже можно метнуть в противника.

По ходу игры вы будете постепенно улучшать свои навыки обращения с мечом, возрастет эффективность отражения вражеских выстрелов, увеличится максимальная дальность метания, а со временем появятся и несколько стилей владения клинком. Помимо основного, меч можно переключить в «быстрый» режим — когда скорость взмахов увеличится, но убойная сила, увы, пропадет, и так называемый «сильный» режим, в котором, наоборот, скорость клинка уменьшится в два раза при пропорциональном возрастании силы удара. Какой из трех стилей выбрать — решать вам.



▲ Еще Дарт Вейдер признавал Силовое Удушение лучшим методом по проведению воспитательной работы среди личного состава.

Сила

Впрочем, меч — это всего лишь дополнение к главному оружию каждого рыцаря-джедая — энергии Великой Силы. С каждым пройденным уровнем вы автоматически будете получать в свое распоряжение новую разновидность Силы или совершенствовать какую-нибудь из уже существующих. Всего в Jedi Outcast существует восемь энергий Силы, не считая еще трех, относящихся к владению световым мечом.

Force Push

Силовой удар. Эта Сила сбивает противника с ног или отталкивает на значительное расстояние, также с ее помощью можно дистанционно двигать относительно небольшие предметы (вроде ящиков или оружия). При совершенствовании навыка в этой Силе ею можно будет действовать на большие скопления противника. Кроме того, Силовым ударом можно останавливать пущенные противником ракеты или отталкивать других джедаев, когда те решат испытать на вас удушение. Силовой удар также чрезвычайно полезен при сражениях в "опасных зонах" — на краю обрывов, помостов и так далее. Сброшенный в пропасть противник уже никогда не поднимется на ноги.

Force Pull

Притягивание — Сила, обратная удару. Притягиванием также можно перемещать к себе небольшие предметы, тянуть удаленные рычаги, а при высоком навыке владения этой Силой даже вырывать оружие из рук противника. На максимальном уровне развития Притягивание становится незаменимым оружием при борьбе с большими скоплениями врага — взводу грозных штурмовиков, разом лишившемуся своих винтовок, не останется иного выбора, кроме как позорно задрать руки вверх.

Force Jump

Прыжок — единственная Сила, не требующая дополнительной активации. Прыжок всегда работает автоматически, и если на начальном этапе развития джедай прыгает всего лишь в два раза выше обычного человека, то по мере совершенствования навыка он сможет прыгать в пять, а то и в восемь раз выше — перелетая широкие пропасти и забираясь на самые высокие эстакады.

Force Speed

Скорость — незаменимая в любом бою Сила, работающая наподобие "замедленного движения" из Max Payne. Скорость джедая увеличивается в полтора, а то и более раз (в зависимости от степени развития навыка), точнее, скорость увеличивается относительно окружающих нас персонажей, тогда как нам кажется, что все происходящее вокруг движется как в замедленном кино. Особенно полезно ускорение в битвах с другими джедаями, когда на счету буквально каждая секунда.



▲ Ничто так не повышает адреналин, как бой на световых мечах на вращающейся турбине.

Mind Trick

Зомбирование — довольно бесполезная Сила, реально пригодившаяся всего несколько раз за всю игру. Зомбированный враг на короткое время теряет контроль над происходящим, опускает оружие и как бы не замечает джедая. Оговорка "как бы" отнюдь не случайна — малейший шум пробуждает противника из этой спячки, и он с новыми силами рвется в неравный бой.

Force Grip

Удушение — один из любимых трюков Дарта Вейдера. Одиночный противник, схваченный за горло невидимыми руками, приподнимается над землей и теряет любую способность к атаке. Удерживаемый в таком положении не-

которое время, враг довольно скоро отправляется в лучший из миров. На максимальном уровне развития этой Силы удушаемого врага также можно перемещать в пространстве, используя его как живой щит, или же, напротив, хорошенько размотав в воздухе, сильно подбросить бедолагу и с размаху ударить о какие-нибудь близлежащие скалы.

Force Healing

Лечение — незаменимая Сила для каждого джедая. На некоторое время впадая в транс и теряя подвижность, наш герой медленно восстанавливает уровень здоровья. Правда, энергии Силы при этом тратится также немало. На максимальном уровне развития навыка отпадает необходимость неподвижно стоять на месте — задействовав Силу, слегка подлечиться можно даже в горячке очередного боя.

Force Lighting

Молния — эффективная Сила, от которой не может защититься даже противник-джедай. Мощные электрические разряды ранят сильных противников и убивают слабых. На высоких уровнях мастерства молния поражает сразу нескольких противников. Единственный недостаток этой Силы — во время метания смертоносного электричества мы не можем пользоваться мечом, а потому абсолютно беззащитны перед выстрелами врагов.



▲ С дроидами-охранниками можно справиться только при помощи очень мощного оружия.

Прочее оборудование

BioTech Bacta Canister

Переносная аптечка. Одновременно в вашем рюкзаке может помещаться до пяти подобных емкостей, каждая из которых восстанавливает четверть жизненной энергии

Neouro-Saav Model TD2.3 Electrobinoculars

Электронный бинокль с многократным увеличением. Чрезвычайно полезная вещь на больших уровнях с открытыми пространствами.

Light Amplification Goggles

Прибор ночного видения, позволяющий ориентироваться даже в абсолютно темных помещениях. Прибор работает от особых батарей, но также может быть заряжен при помощи специального энергодроид (эдакого черного квадратного шкафа, неспешно перемещающегося на двух маленьких ножках).

Seeker Drone

Тренажер для тренировки рыцарей джедаев, используемый также для персональной защиты. Выпущенный дрон планирует вокруг вашего героя и слабыми энергетическими разрядами поражает каждого противника, попавшего в его поле зрения.

Portable Assault Sentry

Переносная стационарная турель. Обладает высокой скорострельностью и часто бывает незаменимой на уровнях с большим скоплением живой силы противника. Против вражеских дроидов, увы, малоэффективна.

Supply Key

Ключ к ящикам спецоборудования (такие ящики часто попадаются на уровнях — с белой консолью на боку), который можно найти у убитых имперских офицеров. В этих ящиках часто можно разжиться дополнительной аптечкой, амуницией, батареями и т.п.

Security Key

Электронный ключ доступа, открывающий ранее запертые двери. Как и supply key, ключ доступа можно отобрать у поверженных высших офицеров и командующих.

Некоторые советы

После третьей миссии стиль игры, казавшейся до этого самым обыкновенным 3D-шутером, резко изменится, поэтому обязательно попрактикуйтесь в применении различных джедайских трюков и фехтовании лазерным мечом на слабых противниках, пока еще не станет слишком поздно.

Помните, что комбинаций ударов световым мечом существует великое множество — во время удара пробуйте подпрыгивать, перекачиваться, уходить в стороны или резко разворачиваться вокруг своей оси.

Не забывайте, что вы можете отражать выстрелы противника, только когда стоите к нему лицом. Кроме того, на третьем уровне развития навыка Lightsaber Defence все отраженные выстрелы будут отправляться прямиком в тех, кто их послал.



▲Электронный прицел на снайперской винтовке позволяет увеличивать изображение до пятидесяти раз.

Во время схваток на мечах никогда не забывайте маневрировать, неподвижный джедай — лучшая мишень для противника. Знайте также, что благодаря своим нечеловеческим способностям ваш герой способен также на быстрые перекаты (кнопка “пригнуться”, нажатая в процессе бега), невероятные прыжки и даже кратковременные пробежки по стенам (для осуществления этого трюка, вплотную подбежав к стене, быстро нажмите клавишу “прыжок”).

Во время битв с вражескими джедаями *всегда* используйте Силу Скорости. Старайтесь нанести удар, забежав противнику за спину или сбить его с ног Сильным ударом.

Против не очень опытных джедаев очень хорошо работает комбинация приемов Удушения и метания светового меча. Подбегите поближе к джедаю,

захватите его Удушением и, как только он опустит свой клинок (то есть уже не сможет отразить ваш удар), метайте в него меч.

В процессе снайперских дуэлей хорошо работает один тактический трюк: если вы перемещаетесь ползком, то увеличение прицела не сбивается, как при обычном движении. Используйте эту хитрость для расправы с заранее вычисленными снайперскими расчетами из-за укрытия.

Когда в вашем распоряжении появится Сила Лечения, постарайтесь сократить использование переносных аптечек — они вам еще пригодятся во время схваток с “боссами”-джедаями.

И да пребудет с вами Сила!

Сохраненные игры

В процессе прохождения игры на уровне сложности **Jedi** в начале каждого уровня я записывал игру (файлы сохраненных игр вы можете найти на компактe в разделе “ИГРОВАЯ ЗОНА” — “РУБРИКИ КНИГИ” — “АКЦИОН” — **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**). Для установки сохраненных игр распакуйте архив и скопируйте его содержимое (всего 26 файлов) в каталог **GameData\base\saves** в директории с установленным

Jedi Outcast и загружайте любой уровень через пункт Load в главном меню игры. Файл так называемого "быстрого сохранения" записан перед началом последней схватки с финальным "боссом" — темным джедаем Десанном. Приятной игры!

Сюжет и главные действующие лица

Сюжет **Jedi Outcast** продолжает историю игр **Dark Forces**, **Jedi Knight** и **Mysteries of the Sith** и разворачивается в "новую эпоху" вселенной "Звездных войн", когда император был повержен, вторая Звезда Смерти уничтожена и галактикой стала править Новая Республика. Впрочем, осколки вражеских сил все еще разбросаны по самым дальним уголкам вселенной, и высшие командные чины бывшей имперской армии до сих пор мечтают о реванше. Итак, вот главные действующие лица этой истории.

Кайл Катарн — наш главный герой, бывший контрабандист и охотник за наградой, знаменитый похититель планов Звезды Смерти, из-за которых и начался весь сыр-бор (см. IV эпизод классических "Звездных войн"). Странствуя по вселенной, на далекой планете Кайл обнаруживает знаменитую Долину джедаев, которая многие сотни лет считалась не более чем легендой. Пройдя по Долине, даже самый обычный человек открывал в себе тайные источники Великой Силы. Однако, подпав под темное влияние ситхов, Кайл разочаровывается в джедаистстве, отказывается от Силы и продолжает работать обычным наемником на власти Новой Республики.

Джен Орс — штурман и напарница Кайла, постоянная участница всех его приключений, не раз выручавшая Катарна из самых сложных ситуаций.

Десанн — старый джедай, перешедший на Темную сторону Силы. Сотрудничает с осколками армии Империи и жаждет заполучить секрет местонахождения Долины джедаев, чтобы воспитать армию воинов Силы и с их помощью воссоздать Империю.

Люк Скайуокер — главное действующее лицо всей классической трилогии "Звездных войн", мастер-джедай и первоклассный пилот, уничтоживший когда-то Звезду Смерти. После смерти Императора в финальной битве на Эндоре отошел от политики и в настоящий момент руководит новой школой джедаев на Явине.

Лэндо Каприсиан — еще один персонаж классической трилогии. Большой друг контрабандистов всех мастей (Хана Соло и Кайла Катарна в том числе) и губернатор Города-в-Облаках, одним из первых перешедшего на сторону Новой Республики во время войны с Империей.

Адмирал Файор — командующий одним из флотов Империи и правая рука Десанна, один из главных организаторов нападения на школу джедаев на Явине.

Тэвион — одаренная ученица Десанна, весьма опытный джедай и прирожденная убийца. Беспрекословно подчиняется своему хозяину.

Риило Барук — мафиози планетарного масштаба, негодяй и торговец оружием, тайно сотрудничающий с Империей.

Мон Мотма — бывшая руководительница отдела подрывной деятельности повстанцев. Именно по ее заданию Кайл однажды выкрал планы Звезды Смерти и уничтожил армию Темных Штурмовиков. После установления власти Новой Республики продолжает сотрудничество и координацию деятельности преданных новой власти охотников за наградой.



▲ Энергетическая пушка неплохо справляется с уничтожением небольших отрядов штурмовиков.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Прохождение выполнено на уровне сложности **Jedi**. Если у вас есть желание играть на других уровнях сложности, то — могу лишь за вас порадоваться и посоветовать делать соответствующие прибавления-вычитания количества противников на уровнях.

Миссия I

Уровень 1 — Форпост Кэджим

Обычное задание охотника за наживой — диверсионная миссия в тылу Империи, в удаленном от основных торговых путей форпосте Кэджим. Вместе с Джен мы приземляемся на посадочной площадке Кэджима. Пройдите немного вперед и послушайте разговор двух штурмовиков. Выходите из-за угла и начинайте расстрел. Не забудьте разжиться у имперских прихвостней штурмовой винтовкой взамен вашего хлипкого пистолетика. Идите по небольшой эстакаде вдоль обрыва, за поворотом встретите вражеского офицера. Убейте его и продолжайте движение вперед.

На площадке около главного входа вам уже приготовлена почетная встреча — пять штурмовиков на центральной площадке и один на эстакаде на втором этаже. По мере сил избавьтесь от всех (не оставляйте без прикрытия Джен — если она погибнет, придется начинать все сначала). После небольшого разговора с Джен слева из-за поворота покажется еще трое штурмовиков. Уничтожьте их и идите за угол,

откуда они пришли. Заходите в небольшую комнатку и зарядите силовой щит на регенераторе. Проходите в следующую дверь, убивайте офицера и на лифте справа поднимаетесь вверх. В небольшой комнатке воспользуйтесь консолью возле окна с изображением турели.

Джен сообщает, что на нее напали. Спускайтесь на один уровень вниз, избавьтесь от троих штурмовиков на эстакаде и идите к центральному входу. Сядьте в одну из заработавших турелей над обрывом и меткими выстрелами разнесите главные ворота. Вслед за Джен бегите в проход, садитесь на лифт и спускайтесь вниз.

Оказавшись на нижнем уровне, открывайте дверь и проходите внутрь (Джен в это время останется прикрывать тылы). Убейте штурмовика и его товарищей, которые набросятся на вас из соседней комнаты. Не пытайтесь пробить стекло, за которым спрятался офицер, — до него мы еще успеем добраться. В коридоре все двери закрыты (они подсвечены красными огоньками), кроме одной, проходите в нее и окажетесь на складе. Заберите валяющиеся в округе батареи, затем расстреляйте ящики с желтыми символами и после взрыва пролезайте в образовавшееся в полу отверстие. Двигайтесь по тоннелю, пока не заметите большой генератор. Несколько раз выстрелите в него и, как только он начнет взрываться, немедленно бегите по тоннелю назад, иначе имеете все шансы попасть под взрывную волну. Когда волна пройдет мимо, возвращайтесь к генератору, обходите его стороной и на маленьком лифте поднимаетесь вверх.

Оказавшись в небольшой комнатке, прострелите вентиляционную решетку в полу и прыгайте вниз. Убейте офицера и осмотритесь вокруг — мы оказались за стеклом той самой комнаты, в которую не могли пройти, спустившись на грузовом лифте. Нажмите три кнопки, подсвеченных красным, и ждите Джен. Пока она взламывает имперские компьютеры, нам самое время пробираться вглубь вражьего логова. Выходите из застекленной комнаты, и в коридоре на вас нападет офицер и несколько штурмовиков. Разделайтесь с ними и проходите в дверь, откуда они пришли. В соседней комнате выберите правую дверь,



▲ При помощи прибора ночного видения можно незаметно перемещаться в крошечной темноте практически под носом у противников.

проходите на очередной склад и приготовьтесь сражаться с целыми полчищами штурмовиков. Избавьтесь от них и откройте подсвеченный огнями ящик, нажав на небольшую кнопку на его правой стороне. Отлично, теперь в нашем распоряжении прибор ночного видения!

Еще раз осмотритесь на складе — видите в углу небольшую платформу с консолью? Вставайте на нее и активируйте консоль... Мы оказались в чрезвычайно темной комнате. Активируйте найденные очки и начинайте изучать окрестности. Джен в это время сообщит чрезвычайно важную информацию о том, что база разделена на три части — “голубую”, в который мы сейчас находимся, “зеленую”, куда нам надо попасть, и “красную”, конечную цель нашего визита. Пока в очках не кончился заряд, двигайтесь вдоль ящиков у правой стены, пока не заметите маленькую дверь, пригнитесь, открывайте ее и пролезайте внутрь. А здесь нас уже ждут — расстреляйте офицера и его штурмовиков и подходите к широкому экрану возле контрольной панели. Синий символ на экране — первый ключ к “голубой” секции, который нам пригодится позже. Запоминать его нет смысла — символ появится в списке ваших заданий на миссию, вызываемом по клавише Tab. Возле компьютера со схематичной картой базы нажимайте две кнопки и через единственную дверь выходите из помещения. В следующей комнате нажмите кнопку на стене — защитное поле исчезнет, и мы сможем спокойно подняться наверх по ступенькам.

Наверху идите в подсвеченную зеленым дверь, двигайтесь налево по коридору, подавляя встречаемое на пути сопротивление. В конце концов вы окажетесь в огромном зале с тремя мостками и управля-



▲ Порой во время боя джедаи выделяют самые невероятные трюки.

ющей консолью с тремя символами доступа посередине. Синий у нас уже есть, не хватает только зеленого и красного. Что ж, по одному из мостиков проходите в “зеленую” секцию (налево). В комнате, куда вы попадете, пройдя мостки, сразу же начинайте расстреливать две стационарные пушки у потолка и бегите в подсвеченную зеленым дверь. Внутри немедленно сворачивайте направо, в застекленной комнате заряжайтесь на регенераторах, берите запасные обоймы для винтовки и возвращайтесь обратно.

Пройдите по коридору, избавьтесь от троих штурмовиков прямо по курсу и по ступенькам слева спускайтесь вниз и заходите в комнату с управляющим компьютером. После небольшого радиодialogа Джен согласится прийти и взглянуть на это имперское чудо техни-

ки, а спустя еще несколько мгновений сообщит, что на нее напали. Бросайте все дела и бегите обратно в “голубую” секцию. В зале с мостками вам встретятся двое штурмовиков. Расстреляйте их с безопасного расстояния и продолжайте движение вперед. Сворачивайте направо в первую же дверь и помогайте Джен в неравной битве с имперцами. Когда опасность минует, вместе с ней возвращайтесь обратно в комнату с суперкомпьютером в “зеленой” секции.

При помощи консоли Джен откроет запертую дверь в коридоре и снова останется возле компьютеров. Возвращайтесь в коридор и идите напрямик в эту дверь (она первая справа и теперь подсвечена зеленым). Внутри покрошите офицеров и штурмовиков и на большом экране внимательно рассмотрите очередной символ доступа, на этот раз “зеленый”. Все, теперь настала пора перебраться в последнюю секцию. Возвращайтесь в коридор, в самом конце поворачивайте направо и по ступенькам поднимайтесь вверх. Проходите в дверь прямо по курсу. Вы окажетесь в маленьком стеклянном помещении, в точности таком же, как при входе в “зеленую” секцию. При помощи кнопки на консоли отключите стационарные пушки. Выходите из комнаты направо и попробуйте вызвать лифт. Хм, не работает. Что ж, вернемся сюда позже. Собирайте в окрестностях дополнительную амуницию, заряжайтесь на регенераторе и возвращайтесь в зал с мостками.

Большая часть забот позади, теперь осталось только обследовать “красную” секцию. Продвигайтесь

по мосткам до комнаты с турелями на потолке и, уничтожив их, заходите в подсвеченную зеленым дверь. В коридоре спускайтесь по ступенькам вниз и разносите в клочья затаившихся там штурмовиков. Продвигайтесь налево, становитесь на платформу лифта и поднимайтесь вверх. Отбив очередную атаку, осмотрите окрестности: возле окна находится небольшая кнопка, нажимайте ее и выходите в дверь направо. В следующем помещении нажимайте очередную кнопку и... ура! Питание консоли на мостиках наконец-то включено.

Игнорируя ступеньки, продолжайте движение вперед по коридорам и в следующей комнате нажмите большую кнопку на длинной консоли. Зарботает спутниковая тарелка, и мы получим необходимое сообщение. Если еще немного понажимать на кнопку, то можно перехватить еще несколько весьма любопытных сообщений. После всех проделанных манипуляций возвращайтесь обратно и по коридору поворачивайте направо. У правой стены находится подсвеченная зеленым дверь, приготовьтесь к сражению и заходите внутрь. Оп-па! Штурмовики самоликвидировались, нечаянно взорвав газовую трубу. Поворачивайте налево и идите до конца по длинному навесному тоннелю. В конце пути тоннель обвалится за спиной — все пути назад отрезаны. Продвигайтесь по коридору и проходите в дверь направо, а за ней по ступенькам вверх. Наверху кружатся несколько роботов-разведчиков. На жалейте на них зарядов винтовки, а если нужно, то потратите дефицитные на этом уровне термальные детонаторы.



▲ Люк Скайуокер и темный джедай Десанн — противники, достойные друг друга.

мыми коридорами возвращайтесь в центральный зал с мостками. Внутри избавьтесь от всех штурмовиков на нижнем и верхнем уровне, подходите к консоли и на трех экранах вводите кодовые символы — синий, зеленый и красный, а затем нажимайте три кнопки на центральной панели. Из противоположной стены выдвинется последний мостик. Проходите по нему до конца, открывайте дверь и приготовьтесь к штурму имперской базы.

Уровень 2 — База Кеджим

Итак, мы внутри базы, настало время для решительных подрывных действий. Двигайтесь вперед до окна, через которое видны поджидающие вас в коридоре штурмовики. Расстреляйте нескольких через окно, затем выходите наружу и добивайте остальных. С тела офицера возьмите ключ доступа и откройте им запирающий механизм двери в конце коридора ("замочная скважина" находится с правой ее стороны). В следующей комнате расстреляйте троих штурмовиков и стационарную турель под потолком и поворачивайте в дверь налево. В коридоре избавьтесь от еще двоих штурмовиков и с левой стороны помещения нажмите кнопку, открывающую широкие двери в комнату охраны. Не выходя из комнаты, прострелите стекло и карабкайтесь на маленькую платформу с двумя переключателями, а оттуда в комнату с огромной холодильной камерой посередине.

Нажмите оба переключателя и посмотрите, как два крана внутри "холодильника" спустятся к сердце-

Если хотите воспользоваться регенератором, то можете подняться вверх на лифте возле левой стены. Для продвижения вперед воспользуйтесь другим лифтом, возле противоположной стены, спрятанным за стеклянной панелью. Поднявшись на лифте, избавьтесь от дроидов и через отверстие в крыше прыгайте вниз. Подавив сопротивление нескольких штурмовиков, двигайтесь дальше, убивайте офицера и проходите в подсвеченную зеленым дверь. Внутри вас уже ждут отряд штурмовиков, несколько офицеров и... последний экран с красным символом кода. Запомните этот символ и через дверь слева от консоли выходите в коридор.

Ничего не узнаете? Такими окольными путями нам удалось пробраться обратно в комнату, где мы недавно включали спутниковую тарелку. Знакомые



▲ При включенной Скорости происходящее вокруг начинает напоминать кадры замедленного кино.

вине. Обойдите “холодильник” справа, убейте офицера на ступеньках, заберите его ключ и возвращайтесь обратно. Подходите к стеклам холодильной камеры и попытайтесь обнаружить дверь в самом низу. Разбивайте стекло и быстро (холод внутри камеры заметно сказывается на вашем здоровье в негативную сторону!) бегите к двери. Открывайте ее и проходите в небольшое помещение. Нажимайте кнопку справа от двери, проходите внутрь и воспользуйтесь консолью. Теперь убийственного мороза “холодильника” можно не опасаться. Поднимайтесь вверх по ступенькам и открывайте дверь. Приготовьтесь сражаться с довольно мощными сторожевыми дроидами при поддержке нескольких штурмовиков. Когда битва утихнет, возвращайтесь к

“холодильнику” и через пробитое стекло прыгайте внутрь, с таким расчетом, чтобы попасть на маленький уступ прямо за стеклом. Осторожно пройдите по уступу до одного из опущенных вниз кранов и по нему карабкайтесь вверх в узкое вентиляционное окно. Оказавшись снаружи, осторожно продвигайтесь по карнизу, открывайте дверь в самом конце и заходите внутрь.

Очутившись в комнате с “бассейном”, будьте осторожны — вода под током, так что малейшее падение приведет к летальному исходу. Устраните двух сторожевых дроидов под потолком и штурмовиков внизу. Не спеша спускайтесь к бассейну, на лифте спускайтесь к тому месту, где вы убили штурмовиков, и заходите в охраняемый ими просторный зал. Устраните три стационарные турели и по ступенькам возвращайтесь в зал с бассейном. Поднимитесь на второй уровень зала и посмотрите через окно в комнату рядом с закрытой дверью. Заметили взрывоопасный контейнер желтого цвета, вроде того, что мы взрывали на прошлом уровне, когда пролезали в вентиляцию? Подстрелите контейнер, соседний тумблер оплавится, и мы сможем спокойно пройти внутрь помещения. Соберите запасные обоймы и аптечки, нажимите на кнопку на стене и на маленьком лифте спускайтесь вниз.

Пройдите по коридору и в самом конце увидите застекленную кабинку. Нажмите на кнопку на консоли и увидите, как из земли выдвинутся несколько блоков, по которым можно допрыгать до амуниции, аптечек и защитных батарей, расположенных на небольших уступах в зале, где мы уничтожали турели. Идите назад и возвращайтесь в этот зал, собирайте ценные призы, а затем, вернувшись в комнату с бассейном, заходите внутрь открывшейся двери к помещению в самом центре. Заходите внутрь и через отверстие в полу прыгайте в тоннель.

В конце тоннеля вас будет ждать очередная комната с сюрпризом — странным сооружением в середине. Пройдите направо, возьмите аптечку и нажмите кнопку на консоли. Обратите внимание на то, что с пола поднялись четыре камеры. Они понадобятся нам позже. Идите по подсвеченному красным тоннелю до стеклянной будки с консолью и кнопкой. Нажмите эту кнопку, и вы увидите, как блоки в комнате с турелями вновь поменяли свое положение. Возвращайтесь туда, устраните несколько появившихся из стен турелей, по блокам прыгайте на уступы и собирайте оставшиеся призы. После всех этих манипуляций по ступенькам возвращайтесь в комнату с камерами и двигайтесь до конца по противоположному коридору, в конце открывайте дверь и проходите внутрь. Подстрелите офицера и разделайтесь с его многочисленной охраной, после чего пройдите вперед, включите кнопку на консоли, возле которой стоял офицер, и запомните этот перекресток — нам еще не раз придется сюда возвращаться.

Поворачивайте на перекрестке налево, убейте офицера и заберите ключ доступа. Продолжайте движение и в конце коридора откройте приобретенным ключом дверь. Внутри пройдите налево, нажимайте две кнопки, заходите в открывшуюся на другом конце дверь и идите прямо по коридору. В конце пути вы окажетесь в комнате с двумя стационарными турелями. Расстреляйте их с безопасного расстояния, взорвите желтый контейнер у стены, пролезьте в образовавшийся проход, расстреляйте вентиляцион-

ную решетку и проникайте в следующее помещение. Нажимайте две кнопки на панелях и спускайтесь вниз по лестнице до запертой двери. Из-за двери слышны голоса штурмовиков, которые, похоже, решили заминировать подходы. Пройдите еще немного вперед, и... Да, осторожнее, граждане, нужно со взрывчаткой обращаться. Добейте в комнате оставшихся штурмовиков, застрелите офицера и заберите у него ключ доступа.

Поворачивайте налево, поднимайтесь по ступеням в коридор. В очередной стеклянной кабинке нажимайте кнопку и через стекло увидите, как блоки в комнате с турелями снова поменяли свое положение. Возвращайтесь в коридор, идите налево и ключом открывайте запертую дверь. Ну вот, кое-какие подходы имперцам все-таки удалось заминировать. Открывайте дверь, забрасывайте внутрь детонатор и отходите в сторону. При удачном броске взрыв детонатора заденет расставленные мины, комната очистится, и вы сможете спокойно пройти внутрь и на лифте спуститься вниз. Снова оказавшись в комнате с блоками, разбейте новые турели и с уступов соберите оставшуюся амуницию и батареи защитного поля.

Возвращайтесь на перекресток, где мы недавно уничтожили офицера возле консоли, и по лестнице вниз поворачивайте направо. Обыщите комнату и на небольшом лифте поднимитесь на верхний уровень. Наверху идите через небольшую дверь в следующее помещение и оттуда в комнату охраны. Щелкните двумя тумблерами, пройдите направо и в соседней комнате убейте офицера и нажмите еще один тумблер. Защитное поле исчезнет, и теперь можно прыгать вниз. Осторожно — в окрестностях появились еще два охранных дроида, больно колющихся шприцами с какой-то гадостью. Заходите в комнату, до этого закрытую защитным полем, собирайте аптечки и амуницию и выходите обратно на перекресток.

Идите той же дорогой, которой шли самый первый раз, по коридору в комнату с двумя стационарными турелями. Оттуда выходите через дверь, и в следующей комнате открывайте первую дверь налево (защитное поле за ней — не более чем фикция, проходите свободно). Как только окажетесь внутри — приготовьтесь к массовой атаке. Толпа штурмовиков при поддержке огромной пушки побегит вам навстречу. Киньте в гущу врага детонатор и спрячьтесь за ящиками. Теперь дело за турелью. На короткое время выглядывая из-за укрытия, пристрелите штурмовика за пушкой. Бегите к нему, щелкните небольшим выключателем с обратной стороны пушки и садитесь за нее. Через дверь с обратной стороны коридора к вам кинутся полчища новых врагов. Расстреливайте их из пушки, а когда последний штурмовик испустит дух, направляйтесь прямоком в ту дверь, откуда на вас бежали супостаты.

В следующей комнате стоит странного вида агрегат с красным кристаллом внутри. Все двери заперты, так что назад дороги нет. Пройдите за небольшую стеклянную загородку в левой части комнаты, нажимайте на кнопку и быстро прячьтесь в правом углу. Агрегат заработает, лазерные лучи забегают по комнате и взорвут запертую дверь слева. Ползком осторожно обогните лучи и проберитесь в пролом. Как только вы минуете дверь, агрегат, не выдержав нагрузки, взорвется. На обратной стороне спуститесь вниз по лестнице и за стеклом увидите компьютерную консоль — увы, дверь к ней заперта, так что придется искать ключ. Поворачивайте налево и идите до конца коридора. Открывайте дверь и, не входя внутрь помещения, осмотрите окрестности. Кто-то по неосмотрительности включил агрегат с зеленым кристаллом внутри, и вся комната заполнена радиоактивным излучением. Прямо перед самым входом лежит мертвый офицер. Быстро забирайте у него ключ и немедленно бегите обратно. При помощи ключа откройте дверь в противоположном конце коридора и используйте консоль.

Oro! Нам удалось активировать миниатюрного дроида-ремонтника, который без вреда для здоровья



▲ Андроиду R5 пришлось несладко, когда штурмовики случайно раскрыли его подрывную деятельность.

сможет проникнуть в зараженное помещение. Управляя дроидом, подведите его к двери в комнату с мертвыми имперцами и, нажав кнопку справа, заставьте его проехать сквозь маленькое окошко для дроидов. Из комнаты поворачивайте направо и двигайтесь по маленькому вентиляционному тоннелю. В конце пути вы окажетесь в большой (для размеров дроида) комнате, где на стене требуется нажать очередную кнопку. Переключайтесь обратно на Кайла и спокойно двигайтесь в зараженную комнату. Радиация ушла, так что теперь можно пройти в дверь налево.

В соседней комнате нас уже поджидает целый отряд штурмовиков. Разделайтесь со всеми недругами и через противоположную дверь выходите из помещения. Зарядите защитное поле на регенераторе и бегите вперед, на выход с базы. Поздравляем — первое испытание уже позади, миссия окончена.

Миссия II

Уровень I — Шахта Артуса

Мон Мотма крайне заинтересуется зелеными кристаллами, источающими радиацию (по некоторой информации, именно из этих кристаллов изготавливаются световые клинки джедаев), и наймет Кайла и Джен на очередное задание — разведку кристалльных шахт одной далекой планеты. Польстившись на большие деньги, Джен соглашается... и вот мы уже на Артусе.

Идите прямо по каньону, пока не увидите большую площадку с ящиками и высокую башню с огнями прожекторов. Осторожно огибая огни и прячась за ящиками, подойдите к краю пропасти и по узкому параллелу к зданию с огнями. Открывайте дверь и при помощи консоли отключайте прожекторы. Теперь мы в относительной безопасности. Возвращайтесь на площадку и подходите к пропасти с правой стороны. Возле самого обрыва лежит тело шахтера — подойдите к нему и заберите энергетический арбалет вуки, самое эффективное оружие на протяжении всего уровня.

Возвращайтесь обратно к площадке и запрыгивайте на широкие трубы над обрывом. Крайне некстати именно в этот момент на планете начнется метеоритный шторм, так что, перебираясь по трубам на противоположный край пропасти, будьте осторожны, кое-какие из них могут и обвалиться. На другом бе-

регу обогните железное здание слева, поднимитесь по ступенькам и войдите в дверь. Внутри избавьтесь от нескольких штурмовиков и на лифте слева поднимайтесь на верхний уровень. Застрелите офицера, возьмите у него ключ доступа, спускайтесь вниз и откройте запертую дверь. А вот и шахты.

В следующей комнате разделайтесь с тремя офицерами, заберите их ключи и откройте дверь слева. Подавите вражье сопротивление и на широком лифте спускайтесь вниз. Внизу уже все готово к торжественной встрече — со всех сторон в вас полетят лучи лазеров. Спрячьтесь за каким-нибудь ящиком и поодиночке отстреливайте наступающих штурмовиков. Когда минует опасность — внимательно осмотритесь на местности (в разбросанных повсюду ящиках частенько можно найти что-ни-



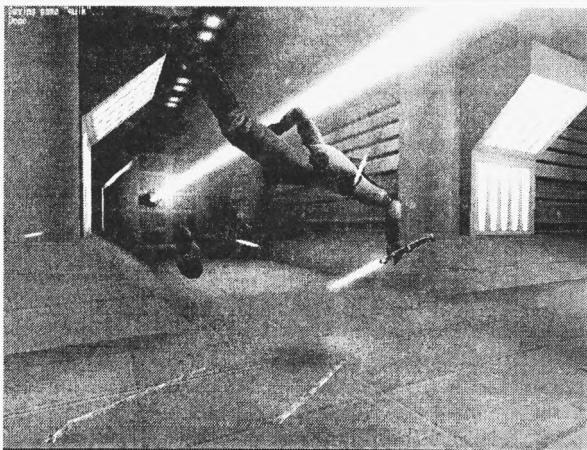
▲ Вода — лучший проводник электричества. Всегда смотрите, куда наступаете.

будь полезное) и, обойдя все двери, заходите в крайнюю левую и ждите лифта. Лифт привезет нескольких штурмовиков — разделайтесь с ними и поднимайтесь вверх.

Перед вами откроется настоящий лабиринт из коридоров. Пройдите немного вперед до перекрестка и попытайтесь запомнить это место — нам еще часто придется сюда наведываться. Пройдите мимо лифта в первую же дверь, и вы окажетесь в комнате, которая через секунду после вашего появления наполнится штурмовиками. Негодяи появятся из-за закрытых панелей в стенах, поэтому, как только услышите шипение механизмов, быстро хватайте детонатор и бросайте его в направлении одной из панелей.

При удачном стечении обстоятельств вы одним взрывом сможете вывести из игры как минимум половину врагов. Когда закончите битву, осмотрите комнату и выходите через дверь у окна на мостики над большим подземным залом, который мы миновали до этого. Идите по мостикам до конца, взбирайтесь вверх по ступенькам, пока не окажетесь в очередном коридоре. Двигайтесь по коридору в направлении вдоль мостков, избавляясь по пути от всех встреченных штурмовиков, пока не дойдете до двери, за которой что-то оживленно обсуждают имперцы. Врывайтесь внутрь, убивайте штурмовиков и офицеров и через дверь на противоположной стороне комнаты продвигайтесь на внешнюю платформу.

Когда окажетесь на свежем воздухе, внимательно проследите за циклом движения вагонетки из дальней шахты до ворот с правой стороны от вас. Когда вагонетка попадает внутрь, ее содержимое обрабатывается каким-то опасным газом, так что проехать на ней верхом не удастся... пока. Посмотрите с платформы вниз и обратите внимание, как движется труба под вами. Когда начинается обработка, она широко выдвигается вперед и на некоторое время останавливается в таком положении. Ненадолго, но вполне достаточно для того, чтобы на нее запрыгнуть. Так и поступите. Когда труба задвинется, вы окажетесь на узком уступчике над пропастью. Не теряйте времени и быстро заползайте внутрь трубы. Ползите до тех пор, пока не увидите странный агрегат, поставляющий сжатый газ прямо в помещение обработки минералов. Расстреляйте четыре маленьких колонны красного цвета возле агрегата, забирайтесь на импровизированный "лифт" и поднимайтесь вверх под вагонетку. Уничтожив колонны, вы очистите комнату от газа.



▲ Безболезненно проскользнуть под энергетическими лучами генератора — задача не из легких.

В помещении обработки заберитесь на одну из изогнутых арматур и, дождавшись прибытия очередной вагонетки, прыгайте на нее верхом. Пригнитесь (здесь низкие косяки) и продолжайте ехать на вагонетке до тех пор, пока слева от себя не заметите маленький уступчик с тоннелем, светящимся чем-то зеленым. Прыгайте на этот уступ, заходите внутрь и приготовьтесь к атаке каких-то маленьких и чрезвычайно ярких подземных существ. Отбейтесь от нападающих, включайте ваш прибор ночного видения и продолжайте движение вглубь тоннеля. Если батарейки в вашем приборе кончились, то в самом первом зале тоннеля возьмите запасные возле тела какого-то шхтера.

Идите прямо вперед, не думайте, в какую сторону сворачивать, — все подземные ходы так или иначе приведут вас к выходу. Главное — не потеряйте ориентацию в пространстве, чтобы случайно не вернуться назад. Так или иначе, в конце пути возле нескольких тел шахтеров вы обнаружите какой-то замысловатый агрегат для бурения. Нажмите кнопку на его задней панели и идите точно за ним, пока не окажетесь в огромном зале с лавой внизу. Ваш агрегат свалится вниз, пройдите еще немного вперед до вентиляционной решетки, пробейте ее метким выстрелом и, дождавшись, пока внизу покажется вагонетка, быстро прыгайте на нее. Немного проехав на вагонетке, не дожидаясь, пока вас сбросит в лаву, а прыгивайте на полпути на платформу.

Оказавшись на платформе, расстреляйте нескольких штурмовиков внизу, спуститесь вниз и прикончите оставшихся недругов. Если хотите, то можете зарядиться на регенераторе, затем двигайтесь налево, проходите в дверь и идите в комнату с полчищами штурмовиков и офицеров на нижнем этаже. Отстреливайте их по одному или используйте детонаторы — дело ваше, но в конце концов, подавив сопротивление, спускайтесь вниз, подходите к большой консоли рядом с грудой ящиков, нажимайте на кнопку и... Обратный отсчет пошел! Надо срочно бежать из взрывоопасных шахт — потолки могут обвалиться в любой момент. Быстро бегите через дверь в противоположной части зала, где взорвался генератор. Вы оказались в знакомой комнате с вагонетками. Отсюда, как и раньше, бегите к правой крайней двери, подни-

майтесь наверх и знакомыми коридорами бегите до комнаты, в которой в недалеком прошлом из-за раздвижных панелей на нас напали полчища штурмовиков. Оказавшись в этой комнате, бегите к противоположной двери, заходите внутрь, садитесь на небольшую вагонетку на искрящемся конвейере — и вперед, на следующий уровень!

Уровень 2 — Побег с Артуса

Начавшийся обвал останавливает движение вагонетки, рельсы рушатся, и мы попадаем в засаду имперцев. Быстро выскочивайте из вагонетки, уничтожьте штурмовиков на платформе и по свалившейся на конвейер арматуре выбирайтесь на платформу. Через несколько мгновений после этих манипуляций справа обвалится большой кусок стены, и нам придется, забравшись на него, прыгать на то самое место, откуда нас атаковали штурмовики. Оказавшись на возвышении, нажмите красную кнопку, спускайтесь на нижний уровень и идите в открывшуюся дверь. Избавьтесь от штурмовика и двигайтесь вперед по коридору.

Держась левой стороны тоннеля, вы в конце концов попадете в тупик, но внезапно хлынувшие из открывшейся двери штурмовики укажут дорогу — разделайтесь с ними и идите туда, откуда они появились. Игнорируйте лифт и двигайтесь по коридору налево, а в самом конце нажмите небольшую кнопку. Это открывает дверь слева, так что смело заходите внутрь. Двигайтесь вперед, придерживаясь левой стены, и заходите в первую же попавшуюся на пути дверь. Оказавшись внутри помещения с целым рядом многоуровневых платформ с лифтами, приготовьтесь к бесконечному бою — на каждом новом уровне вас будут поджидать все возрастающие отряды солдат агрессора. Продвигайтесь все выше и выше, а в самом конце по ступенькам поднимайтесь в новую комнату.

Ого, да это же центр охраны всего шахтерского комплекса! Расстреляйте засевших в комнате офицеров и посмотрите на мониторы — похоже, руду для имперских войск добывают самые обыкновенные военнопленные. Нажмите все кнопки, которые обнаружите в помещении, — это откроет двери в камерах, и шахтеры ринутся на волю. Выходите из комнаты, спускайтесь вниз по длинной лестнице, внизу поворачивайтесь направо и выходите из зала через широкую дверь. Если хотите, можете избавиться от подвесных турелей в окрестностях и разжиться дефицитными на этом уровне боеприпасами и батареями для защитного поля. Когда закончите, двигайтесь вперед по коридору, в конце которого случайно натолкнетесь на одного из освобожденных шахтеров. Вслушайтесь рассказ шахтера насчет запертых выходов из комплекса и следуйте за ним в большой ангар.

А в ангаре уже вовсю кипит страсти. Помогите шахтерам отбиться от превосходящих сил штурмовиков и внимательно оглядитесь по сторонам. Ничего вам не напоминают истребители, стоящие в ангаре? Так вот откуда в полет отправляются отважные имперские асы... Впрочем, нам сейчас не до этого — на лифте поднимайтесь на верхние мостики, идите по ним до самого конца и открывайте дверь. Внутри разделайтесь с тремя штурмовиками и заходите в ближайшую дверь. Оказавшись в следующей комнате, прострелите вентиляционную решетку и прыгайте в узкую вентиляционную шахту. Ползите вперед, в конце садитесь на лифт, затем идите до зала с огромным вентилятором, отвечающим за циркуляцию воздуха во всей шахте. Внимательно посмотрите на потолок — видите закрытую решетку? Так вот, нам туда. Прострелите решетку и смело прыгайте прямо на вентилятор — вас подхватит восходящими потоками воздуха, и теперь остается только попасть точно в отверстие под потолком.

Оказавшись в коридоре, двигайтесь налево до тех пор, пока в конце не наткнетесь на вход в чрезы-



(Im no Jedi. I'm just a guy with a lightsaber and a few questions.)

▲ Первое правило каждого космического бармена: "Никогда не грубить джедаям!"

чайно темный тоннель, кишаший теми маленькими противными существами, которых мы встречали еще на прошлом уровне. Включайте очки и, не отвлекаясь на избиение этих подземных крысят (зарядов батарей должно как раз хватить на одну пробежку по тоннелю), двигайтесь вперед, руководствуясь единственным правилом — всегда выбирать путь, идущий вверх. Когда вы наконец обнаружите выход — расстреляйте в новом помещении нескольких штурмовиков, а заодно добейте и самых настойчивых жуков, бежавших за вами по тоннелю.

Выйдя из комнаты, уничтожьте еще четверых противников и проходите в левую дверь. Идите по коридору до конца и входите в единственную открытую дверь. Внутри активируйте ключатель на консоли, возвращайтесь обратно в комнату, куда мы вышли из темного тоннеля, и на этот раз входите в дверь справа. Поворачивайте направо, пройдите немного по красному коридору и спускайтесь вниз по ступенькам. В следующей комнате сидит чрезвычайно важный для нас персонаж — высший имперский офицер. Ни в коем случае не убивайте его: под дулом винтовки проклятый недруг согласится открыть для нас двери ангара, через которые смогут сбежать пленные шахтеры. Следуйте за ним, ни на секунду не сводя винтовки с его спины. Поднимайтесь вверх по лестнице, заходите в комнату и... как это типично для имперского офицера! Разделайтесь с ним, а затем и с нападающими со всех сторон штурмовиками.

Проходите в комнату направо, садитесь на лифт и спускайтесь вниз. Оказавшись на земле, отбейте атаку, проходите в следующую комнату и обязательно зарядитесь на регенераторах. У дальней стены прострелите вентиляционную решетку, карабкайтесь внутрь и, свернув направо, смело прыгайте вниз.



▲ **“Живьем брать демонов!” Штурмовику, потерявшему оружие в бою, не остается другого выбора, кроме как сдаться на милость победителя.**

Уровень 3 — Неслучайная встреча

У-ух, вот это полет! Вылетев из вентиляционной трубы, первое, что вы увидите... гигантский “ходун” АТ-ST, прущий прямо на нас! Не теряя времени, поворачивайте налево и быстро бегите в небольшое застекленное помещение. Внутри устраните офицера и штурмовика и нажмите на кнопку, вызывающую лифт на уровень верхней платформы. Так же быстро выбегайте обратно и, ни на секунду не останавливаясь, прыгайте на лифт. Поднявшись наверх, пулей мчитесь к стационарной турели на платформе. Теперь-то мы покажем “ходуну”, кто в доме хозяин. Уничтожив чудо вражеской техники, выходите из турели и помогите шахтерам отбиться от многочисленных штурмовиков. Как только избавитесь от живой силы противника — из широких дверей ангара выдвинется еще один “ходун”. Избавьтесь от него при помощи той же турели и внимательно слушайте радиосообщение от Джен. Чтобы приземлиться на платформе, придется устроить ионные пушки, стреляющие на орбиту. Что ж, займемся делом.

На широком лифте снова спускайтесь вниз и бегите вперед по каньону. По пути вам будут попадаться штурмовики, избавляйтесь от них по мере сил. Где-то в середине пути вам навстречу выйдет очередной “ходун”. Не поленитесь вернуться обратно к лифту, подняться наверх и при помощи турели расстрелять пришельца. Спускайтесь вниз и снова идите по каньону до ангара, из которого вышел третий “ходун”, заходите внутрь и на лифте поднимайтесь вверх. Выходите на улицу и по эстакаде идите к ионным пушкам. Даже не пытайтесь их уничтожить — они сейчас под защитой мощного энергетического поля. Также обратите внимание на небольшой комплекс зданий за пушками — именно туда нам необходимо пробраться. По трубам за пушками переходите опасную зону — пол с энергетическими разрядами — и заходите внутрь комплекса.

Устраните штурмовика и открывайте дверь. В следующей комнате вас ждет еще один штурмовик и

стационарная пушка. Меткими выстрелами подавите сопротивление и двигайтесь дальше. Когда окажетесь в большом ангаре, прежде чем выйти через противоположную дверь — бросьте внутрь детонатор, он избавит вас от развешенных по стенам мин. Воспользуйтесь большим лифтом и спускайтесь на нижний уровень ангара. Избавьтесь от наступающих штурмовиков и заберите у сопровождавшего их офицера ключ доступа. Проходите через небольшую дверь в офицерскую комнату, расстреляйте нескольких имперцев и нажмите кнопку на консоли. Защитное поле отключено — можно приступить к непосредственному уничтожению ионных пушек. Когда будете подниматься на лифте вверх, обратите внимание на запертую дверь на третьем уровне ангара — она понадобится нам позже.

Выходите на улицу, садитесь за турель и расстреливайте ионные пушки. За повстанцами прилетит шаттл — они уже спасены, однако Джен приземлила наш корабль в другом месте. Возвращайтесь обратно в комплекс и идите в ангар. Здесь уже целые полчища штурмовиков! Стреляйте, не жалея патронов (совсем скоро они вам уже не понадобятся), а когда бой стихнет, проходите в ранее закрытую дверь на третьем уровне ангара. В следующих комнатах также уничтожайте детонаторами мины, по небольшому коридору бегите вперед и по ступенькам поднимайтесь вверх...

Когда мы выйдем на свежий воздух, Джен окажется в плену у какого-то ящероподобного гуманоида, и не просто очередного охотника за наградой, а самого настоящего джедая! Попытайтесь его атаковать — и сами увидите, чем это закончится. Смертью. Но не вашей, а Джен. Вдоволь помотав вас в разные стороны и помажав световым мечом, Десанн (а это именно он) прикажет своей помощнице убить Джен, и... взмах меча, крик, хохот темного джедая, а униженному и оскорбленному Кайлу остается только смотреть на удаляющийся корабль Десанна.

Миссия III

Уровень 1 — Встреча со Скайуокером

Мест! С джедаем может бороться только джедай, именно поэтому Кайл снова побывал в Долине джедаев, восстановил некогда утраченную Силу и в данный момент направляется в школу джедаев на Явине, где хранится его световой меч. Впрочем, Десанн тоже не баклуши бьет и, тайно проследив за Кайлом, он открывает местоположение Долины и с ее помощью начинает тренировать армию преданных только ему воинов Силы. Кайл же тем временем прибывает на Явин.



▲ Очень неосторожная стратегия — пока мы приканчиваем штурмовика, его товарищи пытаются зайти в тыл.

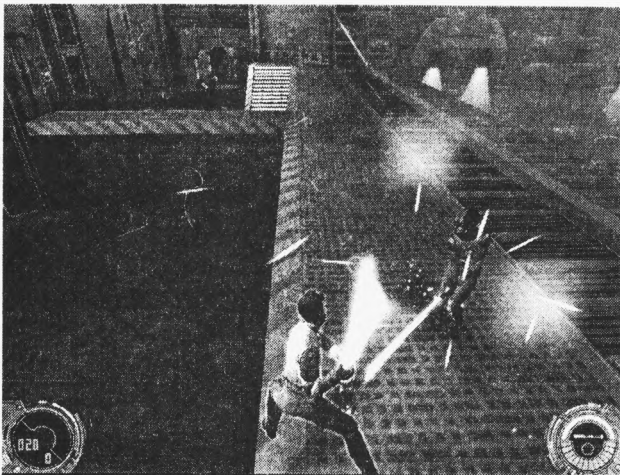
В самом начале уровня робот-секретарь сообщит, что Скайуокер ждет вас на верхнем этаже своей резиденции. Подходите к лифту в центре ангара и поднимайтесь вверх. Если хотите — можете осмотреть окрестности, а через стеклянные перекрытия понаблюдать за тренировками джедаев. Когда закончите — становитесь на второй лифт и поднимайтесь на следующий уровень, а оттуда — еще раз вверх на очередном лифте. Впереди нам предстоит длинная беседа со Скайуокером, из которой нам надо запомнить главное: световой меч Кайлу не отдадут просто так, он сам должен его найти, пройдя несколько суровых испытаний джедаев. Что ж, испытаний так испытаний. Спускайтесь на лифте вниз на один уровень, поворачивайте направо и выходите через

дверь. Идите к руинам, поворачивайте налево и прыгайте в темное отверстие в стене, неподалеку от старинной статуи.

Уровень 2 — Испытание Силой

Испытания начинаются. Проходите через дверь, поднимайте с пола синий кристалл и получайте первую Силу. Выходите в следующее помещение и приготовьтесь к испытанию. Первым тестом будет проверка на Силовое воздействие на предмет (или, проще говоря, толкание). В стены вделано несколько каменных плит, поворачивающихся вокруг своей оси, когда вы действуете на них Силой. Поверните все плиты на стенах, а затем толкайте плиты на полу с таким расчетом, чтобы изображение на них совпало с изображением плит настенных. Если вы все сделали правильно, дверь откроется, и это будет означать только одно — вы успешно справились с первым испытанием.

Во время второго испытания мы научимся Силой притягивать к себе предметы с расстояния. Двигайтесь вперед по коридору, подбирайте следующий кристалл и заходите в широкую комнату с бассейном. Обратите внимание на несколько выступов вдоль стены. Потяните



▲ Темные джедаи — самые опасные противники на протяжении всей игры.

каждый из них Силой, пока все выступы не расположатся в форме ступенек. Поднимитесь по ним вверх и входите в расположенную в самом конце дверь.

В следующей комнате подбирайте очередной кристалл и приготовьтесь к испытанию Скоростью. Проходите в пролом в стене, прыгайте вниз и выходите в небольшой коридор с каменной панелью на полу. Если вы наступите на нее — двери прямо по курсу откроются, и вы, включив Силу Скорости, должны успеть пробежать под каждой из них до конца коридора.

Подбирайте последний кристалл и выходите из комнаты в тот самый зал, откуда мы когда-то начинали проходить испытания. Теперь следует испытать Силовой прыжок — подойдите к высоким каменным колоннам в углу и попытайтесь запрыгнуть на них. Когда окажетесь наверху, двигайтесь через дверь в следующую комнату, а оттуда в зал с бассейном и металлической решеткой. Силой потяните на себя каменные головы на стене — вода начнет поднимать деревянный мост. Быстро переключайтесь на Скорость, бегите за открывшуюся решетку и спускайтесь вниз.

Силовым ударом расширьте щель в стене с правой стороны и по образовавшемуся проходу следуйте в широкий зал. Тем же приемом повалите несколько каменных блоков и, карабкаясь по ним, забирайтесь наверх, открывайте дверь и поворачивайте налево. В последнем Силовом испытании придется попытаться: встаньте на каменную панель на полу, и платформа в соседней комнате придет в движение. Используя Скорость, вы должны успеть перебежать по этой платформе на небольшой уступ, ведущий в соседнее помещение. Эти манипуляции достаточно сложны, так что, скорее всего, понадобится несколько попыток... Впрочем, лучше потренироваться спокойно сейчас, чем в горячке боя потом.

Оказавшись в последнем зале, вы сразу же увидите свой световой меч — он спрятан в клетке на высоких колоннах в середине площадки. Силой вытащите подпорки из каждой колонны, чтобы спустить клетку ниже. Посмотрите на небольшую платформу прямо напротив клетки и спуск под ней. Двигайтесь на вершину платформы, и небольшой лифт начнет опускать вас вниз, на короткое время приподнимая клетку светового меча. В этот момент важно вовремя включить Скорость и до того, как клетка накроет меч, успеть по проходу подбежать как можно ближе и Силой потянуть клинок на себя. На радостях можете испытать ваше новое приобретение на каменных статуях, в изобилии расставленных вокруг.

Чтобы выйти с этой площадки, необходимо открыть дверь, над которой на длинных веревках свисают тяжелые булыжники. Киньте ваш световой меч таким образом, чтобы перерубить эти веревки. Проходите в следующее помещение и открывайте последнюю дверь, просто разрубив навесной замок на ней. По-

сле прохождения всех испытаний и долгого разговора со Скайуокером вы наконец-то узнаете кое-что о Десанне и о том, где лучше всего начать его поиски.

Миссия IV

Уровень 1 — Трущобы Нар Шада

Риило Барук — крупный местный мафиози, единственная ниточка, ведущая к Десанну, — именно ему принадлежит корабль, на котором летает темный джедай. С поисков Риило и начинаются наши приключения на Нар Шаде. Где лучше всего начинать поиски межгалактического негодяя? Конечно же, в баре.



▲ Бронекостюм адмирала Файара нечувствителен даже к доброму ракетному залпу.

Итак, пройдите немного вперед по улице, осмотрите окрестности и заходите в небольшую красную дверь. В баре вас вежливо попросят держать оружие подальше; подойдите к стойке и побеседуйте с барменом. Ай-ай-ай, как нехорошо грубить джедаям! Бармен включит сигнализацию, и все посетители космозабегаловки моментально ополчатся против вас. Доставайте световой меч, включайте Скорость и начинайте действовать. Для начала порубите в капусту ближайших к вам монстров за столиком (особенное внимание обратите на “рогачей” с термальными детонаторами — очень опасные противники). Расправившись с первой группой противников, быстро поднимайтесь по лестнице на второй этаж и начинайте крошить монстров по одному, по мере того как они поднимаются вверх.

Избавившись от всех гуманоидов, поднимайтесь на самый верхний уровень бара и в небольшом офисе, из окна которого открывается вид на все заведение, нажмите кнопку на консоли. Спускайтесь обратно к барной стойке, нажмите кнопку на колонне в середине и повторно, на этот раз серьезнее, побеседуйте с барменом. Бармен расскажет что-то о заводах по переработке отходов, которые принадлежат Риило. Что ж, отправляемся на поиски заводов. По лестнице поднимитесь на второй этаж бара и через небольшую дверь выходите на улицу. “Улицы” в Нар Шаде — довольно узкие эстакады на огромной высоте над землей, так что будьте осторожны на протяжении всего уровня — не свалитесь вниз.

На свежем воздухе немедленно возьмите в руки снайперскую винтовку и по очереди подстрелите двоих зеленых гуманоидов-снайперов прямо по курсу и на правой эстакаде. Постарайтесь делать все быстро, потому как снайперы тоже отличаются завидной реакцией и не любят дремать на посту. Когда избавитесь от врагов, поворачивайте налево и по узкой эстакаде подходите к следующему зданию. Быстро пробегите ко входу, не обращая внимания на огонь сверху. Оказавшись в комнате, забросьте пару термальных детонаторов через отверстия в потолке на второй этаж и поднимайтесь вверх на лифте. Добивайте всех, кто выжил, и возле левого выхода Силой толкните большой ящик. Ящик слетит с эстакады и утащит за собой снайпера.

На короткое время выгляните на улицу и попытайтесь вычислить месторасположение остальных снайперов. Чуть-чуть высовываясь из-за угла, не забывая вовремя присесть и включать Скорость, избавьтесь от всех снайперов в округе: вычислить их не так уж и сложно — достаточно проследить, откуда идет лазерный луч их винтовок. С эстакады, на которой вы оказались после того, как сбросили ящик, прыгайте вперед, на балкон, спускайтесь вниз по ступенькам и ждите, пока из темного “переулочка” по вашу душу не заявятся несколько монстров. Покрошите их мечом, поднимайтесь по ступенькам на самый верх галереи и входите в дверь. В маленькой комнатке проходите в дверь и ждите, когда по ступенькам поднимется очередной бандитский отряд. Покромсав негодяев, вернитесь в комнату и садитесь на лифт.

Идите по коридору, пока не увидите узкий мостик с заряженными на нем детонаторами. Подстрели-

те детонаторы издали. Взойдите на мостик и подстрелите снайпера слева, который прячется за стеклами. Перепрыгивайте через пролом и бегите по эстакаде к следующему зданию. Большая дверь закрыта, так что внутрь нам не пройти. Стоя рядом с дверью, посмотрите вверх — прыгая по маленьким уступчикам на эстакаде, вполне возможно добраться до самой крыши. Так и поступите. Оказавшись наверху, разбейте стекло, прыгайте вниз и нажимайте подсвеченную синим кнопку на консоли.

Выходите на улицу, идите прямо по эстакаде, затем по коридору до комнаты с лифтом. Чтобы вызвать лифт, придется Силой придвинуть ящик к кнопке на консоли, а потом, когда вы сядете на лифт, оттолкните ее в обратную сторону. Наверху идите по коридору, пока не увидите тумблер на стене. Щелкните тумблером, опустятся ступеньки, по которым и нужно подняться наверх. Оказавшись на верхнем этаже, затаитесь за стеной и разберитесь с двумя снайперами прямо по курсу. На крыше порубите очередного удалца, прыгайте через окно вниз и внутри разберитесь с остальными монстрами. Не выходя из комнаты, через стекло подстрелите бандита, сидящего на хOVERкрафте, парящем рядом с домами. Выходите из комнаты через дверь, поднимайтесь вверх на лифте и разделайтесь с очередным снайпером.

Спускайтесь вниз на эстакаду, ближе всего расположенную к хOVERкрафту, и, хорошенько разбежавшись, прыгайте прямо на него. С хOVERкрафта перепрыгивайте на небольшой уступ справа и расстреляйте детонаторы в стеклянной галерее. Когда опасность будет устранена, осторожно запрыгивайте на арматуру галереи и, перепрыгивая пробитые участки сооружения, пройдите до конца, пока не увидите небольшой бассейн. С левой стороны стреляйте по бочкам, которые, взорвавшись, освободят какие-то трубы.

Уничтожьте трубы, электричество в воде исчезнет, и можно будет действовать дальше. Силой потяните на себя небольшой железный выступ над закрытой дверью, выдвинется небольшой мостик, запрыгнув на который, можно подняться наверх. Наверху порубите очередного бандита и щелкните тумблером, рядом с которым расположился робот.

Осторожно посмотрите вниз. Видите металлическую арматуру с небольшой желтой платформой? Осторожно запрыгните на нее и оглянитесь вправо. Впереди еще несколько таких же арматур. Силой потяните одну из них на себя, прыгайте на нее, затем на следующую, а уже оттуда на парящий мусоросборник вниз. Двигаясь верхом на мусоросборнике, поглядывайте направо. Как только заметите похожий на светофор выключатель, Силой нажимайте на нем зеленую кнопку, мусоросборник свернет с пути и повезет вас прямо к фабрике.



▲ Если кто-то из штурмовиков успевает послать сигнал о помощи, то на поле боя в скором времени прилетают дроиды-разведчики.

Уровень 2 — Фабрика по переработке отходов

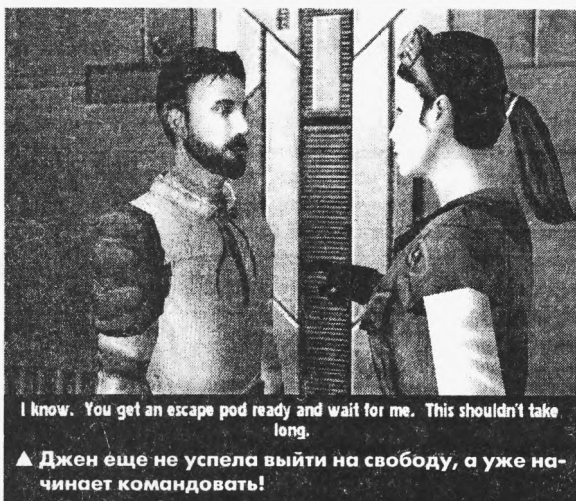
Упав с мусоросборника на конвейер — не теряйте не секунды. Быстро прыгайте на трубы с левой стороны и осмотритесь по сторонам. Вперед идти бесполезно — там расположена страшного вида “дробилка”. Прострелите решетку с правой стороны от “дробилки” и с разбегу прыгайте за нее. Выходите через дверь, и окажетесь в цехе. Перестреляйте “рогачей” наверху и обратите внимание на прессующие машины, в изобилии разбросанные вокруг. От входа в цех пройдите прямо до машины, у выходной трубы которой не стоит тележки с мусором. Запрыгивайте в эту трубу, и, уловив момент, когда пресс окажется сверху, включайте Скорость и бегите к противоположному выходу. Оказавшись на обратной стороне, выходите через дверь и приготовьтесь к длительным прыжкам.

Перепрыгивая с ящика на ящик, доберитесь до уступа наверху, силой столкните с него ящик и расстреляйте еще одного “рогача” на уступе напротив. После большого коридора двигайтесь по мостику и,

оказавшись на другой стороне, в конце очередного коридора Силой выдвиньте тележку из тоннеля. Той же дорогой возвращайтесь обратно в цех. В цеху идите в дверь за стеклянной перегородкой, справа от основного зала. Будьте осторожны — сквозь щели в стенах по вам ведут огонь непримиримые бандиты! Оказавшись на своеобразном складе, Силой оттолкните из левого угла одинокий ящик и проходите в образовавшийся проход.

Возле конвейера из-за стекла подстрелите нового монстра, и Силой нажмите на кнопку на консоли. Идите в открывшуюся дверь, прямо по коридору, кромсая полчища врагов, внезапно появляющихся со всех сторон. Во время этой пробежки не забудьте пользоваться Скоростью, чтобы противник не сумел застать вас врасплох. Поднимайтесь по ступеням вверх и перед дверью, ведущей на второй уровень цеха, оглянитесь вправо и разбейте вентиляционную решетку. Заползайте внутрь и посмотрите вниз через противоположное окно: стреляйте в желтый ящик внизу, и взрыв разнесет добрую половину стены. Вылезайте из вентиляции и спускайтесь к ящикам внизу, поймайте замок на двери и в образовавшийся пролом идите по коридору.

Странное помещение, похожее на... тюрьму! И точно, в одной из камер уже кто-то сидит. Ого, наш старый знакомый, сам Лэндо Карлиссиан оказался в плену у Барука. У Лэндо были давние счеты с мафиози, и он уже давно вел за ним охоту, но вот попался сам. Внешних замков в камерах нет, так что Лэндо придется еще некоторое время посидеть на нарах. Кроме всего прочего, во время диалога Карлиссиан сообщит нам чрезвычайно ценную информацию — пароль допуска в комнату управления заводом. Применим эти ценные знания на практике. Выходите из тюрьмы, возвращайтесь обратно в комнату, где вы пробивали вентиляционную решетку, а уже оттуда через дверь проходите на верхний уровень цеха.



I know. You get an escape pod ready and wait for me. This shouldn't take long.

▲ Джен еще не успела выйти на свободу, а уже начинает командовать!

Порубите всех, кто оказывает сопротивление, по мосткам двигайтесь вперед, спускайтесь на небольшом лифте вниз и через небольшую дверь заходите в комнату центра управления цехом. Избавьтесь от очередной партии монстров и подойдите к двери возле окна. Скажите нужный пароль, и вас пропустят внутрь. На лифте спускайтесь вниз и разберитесь с тремя не в меру активными арбалетчиками. Продолжайте движение по коридору, отстреливая передвижные пушки под потолком. Старайтесь не поворачивать за угол до тех пор, пока не уничтожите все видимые пушки на предыдущем участке. Пробежав пушки, готовьтесь к новой напасти — длинному коридору с раздвижными панелями справа, из-за которых палят снайперы. Если пробежать по коридору с включенной Скоростью, то снайперы не успеют сделать ни единого выстрела, а вы потом сможете обойти их справа и забросать детонаторами.

В конце пути Силой нажмите кнопку за стеклом и проходите в зал для поединков. А вот и Риило! Барук со своего балкончика скажет приветственную речь, захлопнет все выходы из комнаты, а наверху арены появятся несколько пушек. Двигайтесь по кругу арены, не останавливаясь ни на секунду, — так пушки не смогут задеть вас выстрелами. Сами же вы в это время должны усиленно поливать огнем эти адские машинки любыми доступными средствами. Когда все пушки будут уничтожены, двери по бокам арены откроются, и со всех сторон начнет сбегаться охрана. Переключайтесь на световой меч и забегайте в двери, ведущие на балкон. Там развернитесь и приготовьтесь рубить наступающих бандитов. Когда сражение затихнет, поднимайтесь вверх.

В кабинете Барука на консоли отключите электроэнергию, питающую силовое поле тюремных камер, а затем нажмите еле заметную кнопку под столом. Выходите обратно из кабинета и вставайте прямо в центр арены. Гидравлические механизмы придут в действие, и платформа арены опустится вниз, прямо рядом с камерами. Поговорите с Лэндо и, обсудив дальнейший план побега, бегите вслед за ним и поднимайтесь вверх на лифте.

Уровень 3 — Взлетная площадка

Бегите вперед и возле регенератора расстреливайте “рогача”. Бегите следом за Лэндо, спускайтесь на лифте вниз, затем по коридору до контрольного пульта. Обратите внимание — за окном открывается вид на взлетную площадку и корабль Карлиссиана, на который в итоге нам и нужно попасть. Лэндо остается колдовать над компьютером, а мы отправляемся дальше на разведку. Спускайтесь вниз и возвращайтесь к тому месту, откуда начался уровень. Из двери выбегают мафиози — режьте негодяев световым мечом и направляйтесь в открывшуюся дверь. В следующем зале отбейте атаку очередной группы Баруковских наймитов и, осторожно обходя пропасть, продвигайтесь к темному туннелю.

Внутри вооружитесь прибором ночного видения и начинайте искать выход. Двигайтесь постоянно вперед, а оказавшись в тупике, просто перепрыгните несколько ящиков и уже на другой стороне выходите на свет. На улице творится форменный хаос. Прыгая по большим ящикам, у выхода избавьтесь от всех нападающих, а затем, вооружившись снайперской винтовкой, устраните стрелков на дальних мостиках. Продолжайте движение, сворачивайте налево в стеклянную галерею, а оттуда выходите через дверь в новое помещение. Подавив сопротивление внутри, включайте Скорость и быстро мчитесь по коридору, в конце которого притаился снайпер. Если все проделаете быстро, то незадачливый стрелок не успеет даже вскинуть винтовку.

Выйдя из коридора в дверь направо, вы окажетесь на дальних мостках. Включайте Скорость, быстро бегите по мосткам вперед и прячьтесь за поворотом направо. Осторожно выглядывая из-за поворота, из снайперской винтовки уничтожьте стационарную пушку на противоположной стороне мостика, из которой бандиты обстреливают за-



▲ Управлять имперским “ходуном” — задача не из легких.

таившегося на нижнем уровне Лэндо. Устранив опасность, подходите по мосткам к зданию и прыгайте на балкончик, на котором стояла уничтоженная пушка. Порубите в капусту всех собравшихся в помещении “рогачей” и по длинному коридору бегите к противоположному зданию с другой стороны мостков. Внутри нажмите на кнопку — откроются двери ангара, в котором стоит наш корабль. Пробивайте окно над консолью и с разбега прыгайте на противоположные мостки прямо по курсу. Не сворачивая, бегите налево, пока не увидите Лэндо.

После короткого обмена приветствиями в ангар ворвутся разъяренные бандиты. Доставайте световой меч и старайтесь защитить Лэндо от их выстрелов, попутно Силой раскидывая недоброжелателей в стороны. Прикрывайте Карлиссиана до тех пор, пока он не войдет внутрь корабля. Бегите вслед за ним, но не теряйте бдительности и ждите новых противников у входа. Когда бой утихнет, идите в кабину пилота и внимательно слушайте, что говорит вам Лэндо. Оказывается, проклятые мафиози уже успели слить из бензобака горючее, а в довершение всех бед корабль оказался отключен от системы общего снабжения топливом. Что ж, придется снова не самым культурным образом вмешаться в работу службы взлетной площадки.

Выходите из корабля, подойдите к правой стене и Силой оттолкните одинокий ящик в сторону. Под ящиком обнаружится вентиляционная решетка — пробивайте ее и прыгайте внутрь. Идите по туннелю до комнаты с заправочным стояком. Подавите бандитское сопротивление внутри, нажмите четыре кнопки возле стояка в центре, а затем еще одну на пульте управления чуть поодаль. Выходите через дверь, по улице обходите все здание и возвращайтесь обратно в ангар. Возле противоположной стенки сломайте точно такую же решетку и повторите всю операцию со вторым стояком. Так, теперь заслонки открыты, но горючее по-прежнему не поступает в бензобак.

Выходите на улицу и идите по мостикам до большой развязки до небольшого здания, к которому под-

ходит две широкие трубы. Разберитесь с бандитами в округе, запрыгивайте на эти трубы и по ним переходите к консоли с пультом управления подачей топлива. Пароль пульта состоит из двух символов и, нажимая поочередно левый и правый экран консоли, вы подберете его без особых проблем. Как только символы загорятся ярким светом, а Лэндо радостно сообщит по радиации, что баки заполнены под завязку, спрыгивайте с труб, по мостикам бегите обратно к ангару и садитесь на корабль.

Все уже готово к взлету, как вдруг... Риило все еще не хочет оставлять нас в покое. По совету Лэндо быстро бегите к консоли с левой стороны кабины пилота и при помощи корабельной пушки разнесите Барука и всех его подручных, загораживающих выход из ангара. Когда галактический мафиози испустит дух, можно наконец-то расслабиться и впервые за несколько дней хорошенько выспаться...

Миссия V

Уровень 1 — Беспин, Город-в-Облаках

Наш сон прерывает Лэндо, принесший неприятные известия: его родной город Беспин захвачен бандой покойного Барука. Наступление идет на редкость четко и организовано, так что не исключено вмешательство Империи. Что ж, придется помочь старому другу. Лэндо высадит нас на нижних уровнях Города-в-Облаках, а сам полетит к центру. Оказавшись на нижней площадке, обратите самое пристальное



▲ В крупном бою никогда не оставляйте без поддержки своих товарищей.

внимание на вентиляционные решетки по всему ее периметру. Гигантский поршень, качающий воздух, периодически опускается вниз (в это время от решетки лучше держаться подальше — может элементарно сдуть мощным потоком воздуха), а потом, спустя несколько мгновений, снова поднимается вверх. Именно в этот момент нам нужно быстро пробить решетку, забраться на поршень и, поднявшись, прыгнуть на площадке в самом верхнем уровне.

Наверху уже хозяйничают монстры. Покрошите негодяев световым мечом и через следующую дверь проходите в цех. Внутри снова отбейте атаку бандитов, устраните низкорослого гуманоида за пультом управления и осмотритесь по сторонам. С левой стороны от пульта расположена работающая домна, внутри которой

время от времени вспыхивают языки пламени. Если нажать кнопку на пульте управления, то дверь в домну откроется, и, включив Скорость, мы как раз успеем забежать внутрь. Оказавшись в домне, тоже не теряйте времени и, быстро срубив замок на противоположной двери, выходите наружу. Поднимайтесь на лифте вверх и приготовьтесь к решению крайне опасной головоломки.

Выйдя из комнаты лифта, вы окажетесь на дне гигантского "цилиндра", по краям которого тянутся излучающие электричество трубы. Вверх и вниз от этих труб постоянно перемещаются импровизированные "лифты", и в тот момент, когда они останавливаются, в промежутке между трубами образуется безопасное силовое поле, по которому нужно успеть перебежать на обратную сторону. Каждый из "лифтов" сможет поднять вас только на один этаж, после чего придется снова дожидаться появления силового поля и бежать к противоположному подъемнику. Задача осложняется еще и тем, что на некоторых уровнях "цилиндра" засели меткие снайперы, постоянно ведущие огонь по вашей персоне. Устранить снайперов можно только спрятавшись на арматурах неподалеку от "лифтов" и, осторожно выглядывая из укрытия, обстреливать из снайперской винтовки. По силовому полю бегайте только с включенной Скоростью, а оказавшись под временной защитой арматур, не забывайте использовать вашу новую Силу — Лечение.

Забравшись на самый верхний уровень "цилиндра", открывайте единственную дверь и отбивайте очередную атаку беспокойных монстров. По окончании боя пробивайте вентиляционную решетку справа,

прыгайте в тоннель и выходите на небольшую платформу у основания еще одного "цилиндра", на этот раз менее опасного. Обратите внимание на широкие вентиляторы, вмонтированные в пол. Раз в несколько секунд они включаются на полную мощность, и именно в этот момент вам нужно успеть по восходящим потокам воздуха подняться на следующую платформу, выше. На каждой платформе вас будут поджидать монстры, но во избежание несчастных случаев (платформы слишком малы — для полноценного сражения там просто негде развернуться) еще на подлете Силой сталкивайте супостатов в пропасть.

Забравшись на самую верхнюю платформу, Кайл не успеет перевести дух, как тут... В характерном балахоне падавана (ученика мастера-джедая) на противоположной платформе появится странный тип, причем, судя по красному цвету клинка светового меча, символизирующего приверженность Темной стороне Силы, намерения у этого типа самые недобрые. Дождитесь, когда джедай перепрыгнет на вашу платформу, и вступайте в бой. Включайте Скорость, прыгайте, маневрируйте и постоянно пытайтесь столкнуть негодяя в пропасть. Так или иначе, одержав над джедаем верх, перепрыгивайте с платформы на мостики, бейте скопившихся там монстров и через правую дверь входите в просторное помещение.

Мы оказались в так называемом реакторном зале Города-в-Облаках, том самом месте, где имперские прихвостни когда-то заморозили Хана Соло и где чуть позже разгорелся неравный бой Дарта Вейдера со Скайуокером, в финале которого Люк потерял свою правую руку. Как бы то ни было, навстречу выпрыгивает еще один темный джедай. Разобравшись с коллегой, выходите из реакторного зала через правую дверь, открывайте камеру с андроидом R5, вместе с ним становитесь на платформу лифта и поднимайтесь вверх.

Уровень 2 — Улицы Беспина

Пока маленький андроид неспешно едет к лифту, запрыгивайте на платформу и заходите в небольшую комнату. Избавившись от наемника, воспользуйтесь кнопкой на консоли (лифт с R5 поднимется вверх), выбегайте из помещения и следуйте за вашим помощником. Приготовьтесь к очень неприятной фазе ваших приключений: когда R5 откроет большую дверь на улицу, вам придется пробежать по довольно длинному мосту под постоянным снайперским огнем. Сложность ситуации заключается в том, что мост впереди заминирован, и если R5 подорвется на mine — миссии конец. Переключайтесь на штурмовую винтовку и, скрываясь за колоннами по краям моста, быстро отстреливайте расставленные впереди мины. Оберегая R5, пытайтесь отвлечь огонь противника на себя.

Как только андроид окажется на другой стороне, бегите за ним и проходите в открытую роботом дверь. Можете больше не беспокоиться о R5, а лучше сосредоточьте свои усилия на отражении атаки скопившихся в ангаре бандитов. Как только бой утихнет, проходите в дверь направо, устраните тамошних монстров, разбивайте замок на двери и выходите на посадочную площадку, где вас уже поджидает очередной вражеский джедай. Разделавшись с супостатом, выходите через дверь, за которой вас встретит один из людей Лэндо. Оказываясь, в Беспине уже несколько часов кипят настоящие уличные бои.

Следуйте за солдатами по улице, поочередно расправляясь с полчищами бандитов. На противоположной стороне несколько монстров засели за стационарной турелью. Включайте Скорость и мчитесь со всех ног к этому укреплению. Убив негодяев, быстро садитесь за турель и палите по снайперам, расположенным на верхних уровнях уличной эстакады. Когда бой утихнет, соберите разбросанное в окрестностях оружие и вместе с остатками солдат Лэндо двигайтесь по улице до небольшого центра с лифтом.



▲ Практически безвыходная ситуация: нелегко одновременно сражаться с несколькими опытными джедаями.



▲ Последний бой, он трудный самый — темный джедай Десанн обучен массе мерзких трюков.

Поднимайтесь наверх и продолжайте движение по верхней эстакаде до первой попавшейся на пути двери. Войдите внутрь и, подавляя сопротивление противника, двигайтесь по коридору к противоположному выходу. В этом же здании в одной из комнат с навесным замком (который непременно следует разбить) томятся несколько солдат Лэндо. Освободите их, и они будут сопровождать вас, иногда прикрывая огнем. Выходите на улицу и продолжайте движение по эстакаде до лифта, ведущего вниз. Возле лифта расположилось несколько снайперов, устраните их, спускайтесь вниз, мимо широкой запертой двери добежите до противоположного края эстакады и на еще одном лифте поднимайтесь вверх.

Наверху входите в небольшое охранный помещение. Порубите засевших внутри бандитов, на консоли нажмите кнопку, открывающую ворота, снова спускайтесь на лифте вниз и переходите в новую часть города. На площади возле большого монумента с фонтаном на вас нападут сразу двое джедов. Включайте Скорость и, стараясь не вступать в ближний бой, раскидайте адептов Тьмы Силой и поодиночке расправьтесь с ними мечом. Перейдите на другую сторону площади и на лифте поднимитесь на верхний уровень эстакад. Прямо по пути — мост, острожно (лучше — шагом) идите по нему, и где-то в середине на мосту зажгутся лампочки установленной взрывчатки. Аккуратно перепрыгните через лазерные лучи мин, зарубите “рогача” на противоположной стороне моста и смело прыгайте с эстакады на другую сторону.

У ворот избавьтесь от охраны и проходите внутрь. На галерее бегают множество бандитов. Выберите удобное место для обороны и выносите подлецов поодиночке. Двигаясь по галерее, заходите в ближайшую дверь. А это еще кто?! Штурмовики империи сражаются бок о бок с монстрами-бандитами. Как и предполагал Лэндо, в нападении на Город-в-Облаках не обошлось без вмешательства имперских сил. Крушите проклятых союзников, проходите в соседнюю комнату и поднимайтесь на лифте вверх. По пути вы услышите разговор капитана штурмовиков с представителем армии Барука. Не остается никаких сомнений — Десанн связан с Риило, а значит, и с Империей. Рубите штурмовой взвод, забирайте у офицера ключ доступа, возвращайтесь обратно, ключом открывайте запертую до того момента дверь и смело врываетесь внутрь.

Уровень 3 — Союзники Империи

Небольшой, но шумный уровень, основная часть времени на котором пройдет в разнообразных сражениях с чрезвычайно окрепшими со времени нашей последней встречи силами Империи. При встрече с первым же противником, очередным вражеским джедом, разделайтесь с ним с помощью новоприобретенной Силы — Молнии. Проходите в следующую дверь, перепрыгивайте лазерные лучи мин и рубите полчища штурмовиков. Следуйте в комнату за стеклом, а оттуда направляйтесь напрямик в дверь и выходите наружу. Территорию уже патрулируют летающие роботы-охранники. Включайте Скорость и, метая меч, уничтожайте всех дроидов. Следуйте дальше по коридору, на Скорости подбегите к стационарным турелям в полу и разрубите их мечом (к турелям подходить лучше всего сзади — при всей своей скорострельности они очень медленно разворачиваются).

За дверью далее по коридору уже притаился целый взвод штурмовиков. В первую очередь старайтесь уничтожить “сержантов” — штурмовиков с оранжевой нашивкой на правом плече. Они вооружены самым опасным оружием и, в отличие от своих рядовых коллег, проявляют чудеса сообразительности, постоянно маневрируя и стремясь зайти в спину. Когда избавитесь от всех нападающих, заходите на склад, большое помещение с дверью рядом с навесными минами, и поднимайтесь на второй этаж. Ищите маленькую комнатку наверху, внутри убивайте одинокого офицера и забирайте его ключ доступа.

Возвращайтесь по коридору в центральный зал и поднимайтесь вверх на лифте. Порубите охрану из штурмовиков, двигайтесь вперед по коридору, избавьтесь от летающего робота-охранника, ключом открывайте запертую дверь и проходите внутрь. Еще один сюрприз — на этот раз вражеский джедай сражается не как положено, лицом к лицу, а под прикрытием нескольких “сержантов”. Для начала избавьтесь от помощников, а затем, включив Скорость, и от самого служителя Сил Тьмы. В этой же комнате включайте тумблер на консоли и обратно по коридору возвращайтесь к лифту. По пути вам несколько раз будут попадаться штурмовые отряды — не подпускайте их близко и пристально следите за “сержантами”. Спускайтесь на лифте вниз, доходите до склада, и по коридору идите в ранее закрытую, подсвеченную зеленым двойную дверь.

Так-так, не самая приятная встреча. Тэвион, помощница Десанна, участвовавшая в убийстве Джен, уже поджидает нас на взлетной площадке. После обмена любезностями и короткого монолога, в ходе которого помощница раскроет все карты и по давней традиции всех негодяев расскажет Кайлу о планах Десанна по созданию



Someday you're going to have to teach me how to do that.

▲ Последний бой, он трудный самый — темный джедай Десанн обучен массе мерзких трюков.

собственной армии воинов Силы при помощи рассекреченной Долины джедаев, разразится бой. Помощница — очень сильный джедай, гораздо сильнее всех тех, с кем вам приходилось до этого сталкиваться. В битве с ней старайтесь выиграть время и, когда после использования Скорости запасы Силы подходят к концу, не стесняйтесь отступать и бегайте вокруг посадочной площадки (там же заодно можно пополнить запас аптечек). Предпринимая новую атаку, всякий раз старайтесь зайти ей в тыл и, как это ни подло, ударить в спину. Можете также попробовать использовать комбинацию Удушения и метания меча, хотя чаще всего подобные фокусы, задействованные против сильных джедаев, не сулят Кайлу ничего хорошего.

В конце концов, после победы, состоится еще один короткий разговор, и под угрозой быстрой, но чрезвычайно болезненной смерти Тэвион признается, что Джен на самом деле жива и сейчас находится на корабле Десанна, пришвартованном в доке имперской базы, затерянной где-то в астероидном поясе Ленико. Даровав предательнице жизнь, Кайл на ее корабле отправляется на поиски Джен, передавая через Лэндо сообщение Скайуокеру о том, что местоположение Долины джедаев рассекречено и над всей Республикой нависла серьезная опасность.

Миссия VI

Уровень 1 — База Ленико

Наш корабль беспрепятственно прошел имперские посты и приземлился в ангаре рядом с грузовым доком, в самом сердце вражеской базы. Выбравшись наружу, будьте готовы к массовой атаке штурмовиков. Со своим возросшим уровнем навыка “защиты меча” вы сможете, не прилагая особых усилий, отражать световым мечом поток выстрелов практически любой степени интенсивности. Не оставаясь долгое время на ровном месте — перемещайтесь по ангару и Силой сталкивайте штурмовиков с мостиков на верхнем уровне.

Выйдя из ангара через дверь справа, вы окажетесь на огромной посадочной площадке с целым взводом штурмовиков и двумя стационарными турелями у главного шлюза. Не теряя времени, бегите напрямик и прячьтесь возле небольшого выступа за углом — здесь огонь пушек вас не достанет. Поодиночке уничтожайте подходящих к вашему укрытию штурмовиков, а затем, когда запас живой силы противника иссякнет, вооружайтесь лазерной винтовкой и, включив Скорость, выбегайте из-за угла и уничтожайте солдат за турелями. Очистив ангар, выходите через дверь, расположенную симметрично той, через кото-

рую вы пришли. Идите по небольшому коридору, порубите двоих штурмовиков и через единственную дверь заходите в следующее помещение.

А вот это и правда неожиданно! Скайуокер собственной персоной! Люк успеет сказать, что получил сообщение Кайла и находится на имперской базе по той же причине, что и мы, но его монолог будет прерван внезапным появлением целого взвода штурмовиков, а за ними и еще трех вражеских джедаев. Во время боя не беспокойтесь за Скайуокера — его уровень мастерства несоизмеримо больше вашего, лучше сосредоточьтесь на каком-нибудь одном противнике, а с остальными Люк расправится и без вашей помощи. После битвы Скайуокер поведает дальнейший план действий: он отправляется на поиски Десанна, а мы пока что обыщем корабль злодея и постараемся обнаружить хоть какие-нибудь следы присутствия на нем Джен.

Прощавшись с Люком, выходите из комнаты через противоположную дверь и, пройдя по коридору, избавьтесь от нескольких офицеров в комнате. Активируйте две консоли в этом помещении и возвращайтесь обратно на посадочную площадку. При помощи кнопок на стенах возле шлюза вызывайте лифт и поднимайтесь наверх. На втором этаже в двух маленьких кабинках порубите офицеров вместе с охраной.

В левой кабинке включите крайний правый тумблер, а в правой активируйте консоль — на посадочной площадке откроются двери в правый ангар. Спускайтесь на лифте вниз и поворачивайте направо. Запрыгивайте на стоящий в ангаре шаттл, а уже с него поднимайтесь на верхние мостики. Наверху пробивайте вентиляционную решетку и, пригнувшись, пролезайте в длинный тоннель. Тоннель разветвляется, но любой путь так или иначе приведет вас к месту с консолью и безопасным силовым полем над полом.

Активируйте консоль, силовое поле пропадет, и вы окажетесь внизу. Разделайтесь с выпрыгнувшим неизвестно откуда джедаем и продолжайте идти по тоннелю до следующей консоли и сило-



Yes, Tavion, the death of Katarn's woman has driven him mad, and delivered the Valley of the Jedi into our hands. Contact Admiral Fyyar, and prepare the

▲ Негодяй Десанн раскрывает свои коварные планы по порабощению галактики.

вого поля. Вентиляция уходит довольно далеко вглубь базы, так что вам придется пройти довольно много таких мест с консолями, пока в конце пути под последним силовым полем не обнаружится решетка. Пробивайте решетку и падайте вниз. Штурмовики явно не ожидали, что на голову им внезапно свалится джедай. Разберитесь с врагами и активируйте консоли в правой и левой комнатке того зала, в который вы попали из вентиляционных шахт. Проходите через открывшуюся двойную дверь, и в конце коридора уничтожьте две вмонтированные в потолок стационарные пушки.

В комнате с пушками внимательно осмотрите шахты лифтов и обратите внимание, что одна из платформ несколько опущена вниз. Прыгайте в нее, пробивайте наверху решетку, запрыгивайте в небольшой тоннель и, пригнувшись, ползите по нему до следующей шахты. Дождитесь, когда мимо вас через эту шахту пройдет лифт, и запрыгивайте прямо на его крышу. Проследите ход его движения. Когда лифт окажется внизу, он в какой-то момент будет проезжать мимо темного коридора на правой стене. На ходу прыгайте в этот коридор, а оттуда в следующую шахту, и так же на крышу еще одного лифта. Несколько раз таким образом перепрыгивая из шахты в шахту, вы доберетесь до лифта с проломанной крышей. Прыгайте в этот лифт и, дождавшись, когда он окажется около двери в самом низу, быстро открывайте дверь и ныряйте внутрь.

Уровень 2 — Попав в осинное гнездо

Сразу же за лифтом вас встретят два взвода штурмовиков при поддержке двух подвешенных под толком турелей. В первую очередь займитесь пушками, Силой раскидав пехоту по сторонам. Избавившись от всех врагов, попробуйте открыть дверь из комнаты. Заперто. Однако — вы обратили внимание на безмятежного офицера, что укрылся за непробиваемым стеклом в соседней комнате? Используйте на

нем Зомбирование, и, пока зачарованный офицер нажимает на кнопку, быстро забегайте внутрь и проходите в следующую дверь.

Разделайтесь со взводом охраны, поднимайтесь вверх на правом лифте, убивайте офицера и активируйте контрольную консоль. Возвращайтесь вниз, подходите к левому лифту и спускайтесь на нижний уровень. Странная конструкция ремонтного назначения стоит прямо посередине зала. Заберитесь на ящики и запрыгните на нее. Прыгая по арматурам, заберитесь на самый верх конструкции, а оттуда скачите прямо на мостики под потолком. Пробивайте вентиляционную решетку и входите внутрь. Расстреляйте четыре светящихся генератора между трубами — подвижный сварочный аппарат конструкции выйдет из-под контроля и, взорвавшись, повалит вниз все сооружение.

Снова спускайтесь на нижний уровень и бегите в образовавшийся в стене пролом. На складе подавите сопротивление противника и по разнообразному хламу в округе запрыгивайте на верхние мостики. Пройдите вперед, открывайте дверь, рубите врагов внутри и, пройдя по небольшому коридору, выходите через дверь. В следующем зале проводка выведена из строя, так что по полу ходить небезопасно. Силой столкните штурмовиков с близлежащих ящиков на пол, а сами запрыгивайте на их место. Перепрыгивая с ящика на ящик, двигайтесь вдоль левой стены зала ко входу в небольшое сооружение посередине. Прыгайте внутрь, поднимайтесь на лифте вверх и, пригнувшись, протискивайтесь между окон наружу, залезайте на крышу и уже оттуда спрыгивайте на мостики.

Консолью отключите подачу электричества и спускайтесь вниз на ставший безопасным пол. Выходите через большую дверь, подавляйте сопротивление штурмовиков и, пробежав до конца по складу, выходите через единственную дверь. В следующей комнате подстрелите мины на стене и на лифте спускайтесь вниз. В большом зале вас уже поджидают два вражеских джедая. Испытайте на супостатах улучшившийся навык Удушения и выходите из зала через двойную дверь.

Что-то новенькое — прямо на нас двигаются два робота-охранника, похожие на уменьшенные копии встреченных нами ранее “ходун”. Световой меч против них использовать практически бесполезно, так что доставайте самое мощное на настоящий момент оружие и, двигаясь по периметру комнаты, методично обстреливайте дроидов мощными энергетическими сгустками. Избавившись от роботов, запрыгивайте на мостики и входите в следующее помещение, где нас уже поджидает вражеский джедай. Расправьтесь с джедаем, поднимайтесь вверх на лифте и приготовьтесь к серьезному бою со взводом штурмовиков при поддержке двух стационарных пушек. Как и в прошлый раз, сперва разделайтесь с пушками, ну а потом уже в спокойной обстановке добейте и живую силу противника. Далее двигайтесь по коридору до комнаты с офицерами, устранив которых, активируйте консоль возле смотрового окна. Возвращайтесь назад к лифту.

На обратном пути навстречу нам выйдет чрезвычайно сильный джедай (впрочем, трюк с Удушением действует против него безотказно). Спускайтесь на лифте вниз и принимайте еще один бой с джедаем, и даже это еще не все. Выходите обратно на склад, а там вас ждут еще два воина Силы. Впрочем, до вашего уровня мастерства им еще далеко. Сюрпризы пока не закончились — сразу после склада и вам навстречу выйдет “ходун”, но не миниатюрный, а самый что ни на есть настоящий. Ну что ж, включайте Скорость, берите в руки лучшее оружие и, бегая вокруг “ходуна” кругами, поливайте его из всех стволов. В конце концов проклятая цапля не выдержит и упадет, а мы сможем спокойно выйти через большую ангарную дверь направо.



▲ Город-в-Облаках захвачен бандой имперских наймитов — на верхних уровнях вовсю кипят уличные бои.

После всего пережитого следующий бой со взводом штурмовиков при поддержке двух стационарных пушек должен показаться вам сущей ерундой. Разделавшись с противниками, спускайтесь вниз по туннелю, сбивайте мины со стены и по вентиляционному тоннелю прыгайте вниз.

Уровень 3 — Главный реактор

Лабиринты главного реактора базы — чрезвычайно опасное место. Обратите внимание на зеленые тепловые лучи, появляющиеся и гаснущие между стенами — через них нам придется идти вперед. Но для начала разберемся с джедаем прямо по курсу. Возьмите что-нибудь огнестрельное и всадите в адепта сил зла пару очередей. Разъяренный джедай бросится на нас и... наверняка попадет под тепловые лучи. Осторожно продвигайтесь вперед по коридору, стараясь выбирать момент, когда лучи гаснут на несколько секунд. Оказавшись в длинном коридоре с горизонтальным лучом, включите Скорость и быстро преодолите безопасное пространство, свернув направо.

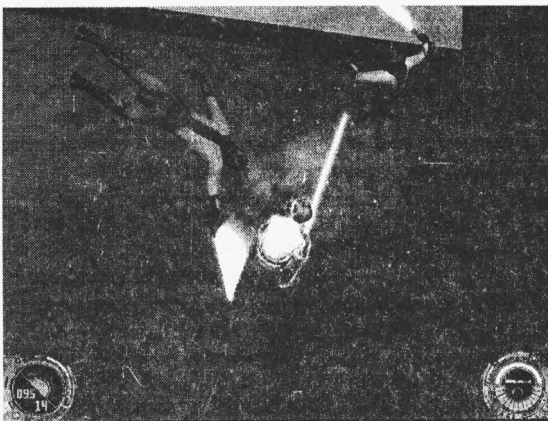
Продолжайте движение по лабиринту лучей, выжидая момент и быстро пробегая по сообщающимся туннелям. В конце вы попадете в тупик с тремя розовыми генераторами лучей. Дайте пару залпов по генераторам, лучи исчезнут, и вы можете пройти дальше в пролом в стене. Миновав еще пару коридоров, вы в конце концов придете к перекрестку с четырьмя лучами и огромной колонной посередине. Обойдите колонну справа (в этом месте через лучи можно элементарно перепрыгивать) и активируйте консоль. Теперь лабиринт сделался безопасным. Возвращайтесь к тому месту, где вы начали уровень.

По пути на вас из вентиляционной решетки выпрыгнет еще один джедай. Зарубите негодяя и прыгайте в то место, откуда он вылетел — узкое вентиляционное отверстие на потолке. В вентиляции продолжайте двигаться вверх, перепрыгивая с эстакады на эстакаду, а когда в конце концов заберетесь на самый верхний уровень, открывайте аварийную дверь, расправляйтесь с штурмовиками и через следующую дверь выходите в турбинный зал.

Огромная турбина пролегает через длинное помещение, разделенное на несколько комнат. В каждую из комнат можно попасть через узкие проходы, двигаясь по правой или левой эстакаде турбинного зала. В первую очередь подавите любое сопротивление в зале и, перепрыгивая по уступам, взберитесь на правую эстакаду и двигайтесь вдоль турбины. Очутившись в следующей комнате, разделайтесь с врагами, переходите на левую эстакаду и продолжайте движение. Так, пройдя несколько комнат, вы в конце концов окажетесь у основания турбины, в большом зале с комнатками-наблюдательными пунктами справа и слева. При помощи снайперской винтовки устраните "наблюдателей" в комнатках, подходите под

нижний люк любого из этих помещений и запрыгивайте наверх. Выходите из этого помещения через единственную дверь и окажетесь у второй турбины. Бегите прямо по ней, перепрыгивая вращающиеся искрящиеся участки, а где-то в середине принимайте бой с очередным джедаем. Не делайте резких выпадов и постарайтесь сбросить супостата с турбины при помощи Силы. Продолжайте путь по турбине и у самого основания просто пробежите мимо двух стационарных пушек в открывшуюся дверь.

Разворачивайтесь обратно к двери и рубите банду штурмовиков, ворвавшуюся вслед за вами. Переводите дыхание и выходите через противоположную дверь в огромный реакторный зал. В первую же очередь переключайтесь на Electro-Magnetic Pulse Gun и, накапливая заряды, бейте в шагающего навстречу вам робота. Затем пригнитесь и, быстро настраивая увеличение



▲ Во время поединков на световых мечах никогда заранее не угадаешь, какой хитрый маневр задумал противник.

снайперской винтовки, устраните всех штурмовиков с мостиков высоко над вами. Справа от входа стоит вражеский офицер — зарубите его мечом, спускайтесь вниз на небольшом лифте и садитесь на хOVERкрафт. Во время поездки на хOVERкрафте обратите внимание на выступы арматуры над правой стеной

реакторного зала. Как только на противоположной стороне появятся вражеские штурмовики с ракетницами — перепрыгивайте на ближайший выступ (ховеркрафт все равно не выдержит более одного падения) и избавляйтесь от пришельцев при помощи снайперской винтовки. Перепрыгивая с арматуры на арматуру, доберитесь до противоположного края пропасти и поднимайтесь вверх на служебном лифте.

В следующем зале устраните троих штурмовиков и, пользуясь системой лифтов, поднимитесь на самый верхний уровень. Наверху возле контрольных панелей убейте офицеров, активируйте консоль и той же дорогой возвращайтесь вниз. Сядьте на противоположный лифт (раньше он был недоступен) и снова отправляйтесь

вниз. На стеклянной платформе сразитесь с очередным джедаем, зарубите офицера возле консоли и заберите его ключ доступа. Снова возвращайтесь к лифтам и поднимитесь на верхний уровень, где до этого активировали консоль. Здесь ключом открывайте запертую дверь, избавляйтесь от скопившихся внутри штурмовиков и через единственный выход двигайтесь прямо на следующий уровень.



Уровень 4 — Доки

Корабль Десанна уже близко. Пройдитесь по совершенно пустым комнатам, соберите аптечки и пополните амуницию по полкам, зарядитесь на регенераторе и подходите к двери под огромным стеклом и посмотрите на черные костюмы слева. Ничего не напоминает? Берите наизготовку меч и через дверь проходите в огромный зал. Там нас ждет очень неприятная встреча с неразлучной парочкой темных джедаев. Каждый из них по отдельности сильнее любого противника, встреченного вами до сих пор. Старайтесь не обороняться против двоих сразу — отбивайтесь Молнией, прыгайте по платформам в зале и вообще избегайте двойного ближнего боя. Если кто-то из джедаев попытается захватить вас Удушением, используйте против супостата Силовой удар и, не теряя времени, подбегайте к поверженному противнику и добивайте его мечом. Прыгая по платформам и избегая боя, старайтесь беречь энергию Силы, чтобы в любой удобный момент включить Скорость и зайти противникам в тыл. Так или иначе, после победы над джедаями в зал вбежит взвод штурмовиков. Силовым ударом сбросьте их с помоста и выходите через дверь, в которую они вошли. В следующей комнате убейте офицера и заберите его ключ, через зал возвращайтесь на склад, на котором вы начали уровень, и с помощью ключа отпирайте закрытую дверь. Активируйте консоль, сядьте на лифт и спускайтесь вниз.

Следующая часть миссии очень сложна. На складском комплексе, через который вам предстоит пройти, установлена отличная система сигнализации, так что если имперцы заметят вас и поднимут тревогу — миссия закончится не самым радостным образом. Сигнализация представляет собой маленький постамент красного цвета — спрячьтесь за ящиками и проползите немного направо — как раз один такой заметите. Проползите еще немного направо, используйте Зомбирование на офицера и быстро перемещайтесь вдоль правой стены, пробивайте в конце пути вентиляционную решетку и прыгайте внутрь. Ползите по вентиляции до конца тоннеля, не обращая внимания на другие решетки. Выходите наружу и запрыгивайте на верхние мостики, откуда прыгайте на маленький балкончик здания в центре. Проползите через узкое окошко и зарубите офицера возле постамента сигнализации. Спрыгивайте вниз и разделайтесь с тремя техниками (следите за тем, чтобы никто из них не выбежал наружу и не привлек лишнего внимания). По трубе запрыгивайте наверх и активируйте контрольную консоль.

Теперь нужно действовать быстро. Выбегайте из комнаты и поворачивайте направо, вызывайте лифт и поднимайтесь вверх. Бегите прямо между электрическими генераторами на верхнем уровне (воспользовавшись консолью, мы на короткое время отключили электропитание), а с обратной стороны быстро избавьтесь от нескольких офицеров и заберите ключ доступа. Все, теперь можно перевести дух. Заходите

за угол и поворачивайте направо. Устраните стоящего к вам спиной офицера напротив поста с сигнализацией и приготовьтесь к отражению атаки группы штурмовиков, поднимающихся на лифте. Покрошив всех недоброжелателей, подходите к запертой двери, открывайте ее ключом и бегите внутрь.

Поднимайтесь на второй этаж, спускайтесь на лифте вниз и активируйте управляющую консоль. Снова спускайтесь на лифте и мимо платформы бегите к противоположной двери. В комнате с длинной искрящейся трубой осторожно обойдите ее вдоль стены и выходите с обратной стороны. Берите наизготовку снайперскую винтовку и устраняйте двоих штурмовиков на противоположной стороне зала. Не вздумайте прыгать в “электрический бассейн” — сгорите заживо. Пройдите направо и по трубам запрыгните на верхнюю стену. По стене переходите на противоположную сторону, лихо рубите офицера возле поста с сигнализацией и выходите через единственную дверь. Проходите через еще одну комнату с искрящейся трубой, заходите в следующий зал, запрыгивайте на верхний уступ возле темного окна и осторожно проникайте внутрь через вентиляцию.

Офицеры внизу пристально следят за обстановкой и дежурят возле поста с сигнализацией, так что силовой вариант решения отменяется. Действуйте хитро: активируйте консоль с правой стороны, и во всей комнате погаснет свет. Быстро включайте прибор ночного видения, спрыгивайте с балкона и осторожно ползите мимо ослепших офицеров к противоположной двери. В небольшом коридоре нажимайте тумблер на левой стене и проходите на склад. Не отвлекайтесь на вражеского джеда, который, как всегда, свалился непонятно откуда, а лучше бегите вслед за офицером, спрятавшимся за ящиками. Злодей намеревался отвлечь вас битвой с коллегой, а сам тем временем активировать сигнализацию, расположенную в дальнем левом углу склада возле ящиков. Догоните и зарубите офицера, затем разберитесь с джедаем и на лифте поднимайтесь на верхний помост. Бегите по помосту до конца и с разбегу прыгайте на уступ возле широкого стеклянного помещения с правой стороны склада. Аккуратно обогните помещение по карнизу слева и заходите в дверь с обратной стороны.

Так вот оно что — странное здание, оказывается, не что иное, как замаскированный мостик корабля Десанна! А вот и сам хозяин. Понаблюдайте за безуспешными попытками Скайуокера остановить злодея и готовьтесь к длинному полету на вражеском корабле.



▲ R2D2 и C3PO, как всегда, от кого-то прячутся.

Миссия VII

Уровень 1 — Крейсер “Судьбоносный”

Итак, мы стоим на капитанском мостике корабля Десанна, который на световой скорости летит куда-то в неизвестном направлении. Выслушайте последние напутствия Люка и отправляйтесь на поиски Джен. Пройдите по мостику к двери и приготовьтесь к массовой атаке на вашу персону. Рубите вбегающих в помещение штурмовиков. Силой вырывайте оружие из рук подходящего подкрепления и забрасывайте нижнее помещение под мостиком детонаторами. Когда борьба стихнет, по ступенькам спускайтесь на нижний уровень и садитесь на лифт.

В следующей комнате быстро сбейте с ног штурмовиков и, метко кинув меч, снесите две стационарные пушки, после чего можете, не отвлекаясь на массированный огонь, спокойно добить всех выживших. Проверьте все двери в зале, в одном из помещений убейте офицера и заберите ключ доступа. Открывайте запертую дверь в зале, разделайтесь с темным джедаем и на лифте спускайтесь в компьютерный зал. Возле контрольного экрана убейте офицера и осмотрите помещение. Двери налево и направо ведут в небольшие коридоры с запертыми воротами. Пройдите направо, на потолке пробейте вентиляционную решетку и прыгайте наверх. Осторожно продвигайтесь по вентиляционному тоннелю — в этих местах ле-

тают опасные дроиды-охранники со шприцами в манипуляторах. Избавившись от дроидов, идите на другой конец тоннеля и через вентиляционное окно прыгайте вниз. Зарубите офицера, открывайте дверь в компьютерный зал и активируйте консоль.

Под вашим контролем окажется один из роботов R5, стоящих в камерке за силовым полем. Проезжайте сквозь поле и через компьютерный зал направляйтесь в специальный тоннель для дроидов. Оказавшись на другой стороне, внимательно осмотрите помещение и активируйте замочный механизм двери, возле которой дежурит штурмовик с роботом-секретарем. Штурмовики такого предательства со стороны R5 не ожидали, так что героическим дроидом придется пожертвовать. Переключайтесь обратно на Кайла и направляйтесь в запертую ранее дверь налево. Внутри уничтожьте всех штурмовиков, садитесь на грузовой лифт и спускайтесь вниз.

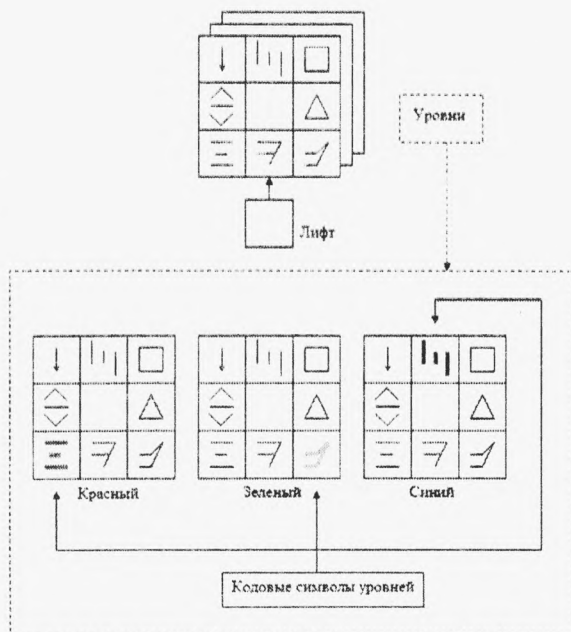


Заходите в первые же двери, быстро переключайтесь на ракетницу и несколькими меткими выстрелами снесите сначала сторожевых роботов, а затем две стационарные пушки под потолком. Осмотритесь в новом помещении: дверь впереди заперта, так что придется искать обходные пути. Пройдитесь к платформе с трубами в середине зала, раз-

бейте стекло на полу и приготовьтесь обороняться от летающих дроидов-охранников. Пройдите по коридору вперед и поднимайтесь вверх на лифте в запертое изнутри помещение. Там перебейте техников и активируйте все четыре консоли возле стекла. Выходите в уже знакомый зал и отбивайте мощную атаку усиленного штурмового отряда имперцев.

После боя пройдите через левую дверь на противоположной стороне зала. Пролезайте внутрь некоего подобия железнодорожного вагона и нажимайте кнопку на пульте. В конце пути уничтожьте штурмовиков и снимите с тела офицера ключ. Двигайтесь дальше по коридору, бейте стационарные пушки и ждите второй волны противников. Штурмовиков прибежит довольно много, так что есть смысл активно использовать против некоторых групп противника Силовой удар, тем временем круша остальных. Избавившись от нападавших, офицерским ключом открывайте запертую дверь, отбивайте атаку, заходите в следующую дверь и уже оттуда переходите в радиорубку. Пройдите мимо трех кабинок с изображением цветных символов (они пригодятся нам позднее), садитесь на лифт и спускайтесь вниз.

Перед нами новая головоломка: в широком зале расположено 27



кабинок, в некоторых местах соединенных узкими мостками. Все кабинки расположены по уровням — красный (верхний), зеленый и синий (нижний). В каждой из кабинок установлена консоль с определенным символом трехзначного кода. Нам необходимо, перепрыгивая по мосткам с уровня на уровень, найти правильный трехзначный код и активировать консоли в соответствующих кабинках. Посмотрите на нашу схему: здесь показано, что нужный красный символ кода расположен в левой нижней кабинке на первом уровне, зеленый — в нижней правой на втором, а синий — в верхней средней на третьем. Направления даны с таким расчетом, чтобы лифт, на котором мы спустились в зал, находился в самом низу схемы.

Надеемся, что с нашей схемой хитрая головоломка не вызовет у вас особых проблем.

Набрав необходимый код, поднимайтесь на лифте обратно в помещение с тремя кабинками и поочередно активируйте консоль с изображением каждого из трех набранных вами символов. Система коммуникаций заработает, возвращайтесь в радиорубку и воспользуйтесь пультом управления возле большого красного экрана. Кайл сообщит эскадрону дружественных истребителей координаты "Судьбоносного". Атака вот-вот должна начаться, но мы все еще не нашли Джен. Возвращайтесь в комнату с цветными кабинками и бегите во вновь открывшуюся дверь.



▲ Корабельная пушка отлично отбивает любые атаки превосходящих сил.

Уровень 2 — Бунт на корабле

Крейсер вышел из гиперпространства, и истребители Республики ринулись в атаку. Для спасения Джен у нас остаются считанные минуты. Двигайтесь вперед по коридору, крошите двоих штурмовиков и выходите в зал. В зале разделайтесь с полчищами имперских сил, заберите у поверженного офицера ключ и, забравшись на верхний мостик в середине зала, открывайте дверь и на лифте спускайтесь вниз. Темный джедай, поджидающий нас внутри, удивит чем-то новым — защитным полем, превращающим его в невидимку. Впрочем, все равно можно опознать супостата по сверкающему в темноте световому мечу. За консолью прямо по курсу находится пульт управления внешними турелями "Судьбоносного". Если хотите, то можете немножко пострелять по пролетающим за окном истребителям противника.

На лифте поднимайтесь наверх, и через дверь выходите в коридор. Устраняйте стражу около ворот и через широкую дверь проходите в ангар. В ангаре засело несколько взводов противника — почаще используйте Силу, чтобы вырвать из рук штурмовиков винтовки и раскидать беззащитных противников с мостков. Идите в противоположную дверь ангара. В следующем помещении через левую дверь заходите в маленькую комнатку, активируйте консоль и возвращайтесь обратно. Теперь идите в правую дверь и нажмите кнопку на пульте управления. Видите, как штурмовики из соседнего ангара полетели в открытый космос? Не забудьте снова нажать кнопку на пульте, возвращайтесь обратно в ангар и на огромном лифте в центре спускайтесь вниз.

В длинном коридоре из ракетницы расстреляйте двух сторожевых дроидов и двигайтесь вперед по коридору. Впереди вас ждет неприятный сюрприз — четыре стационарные пушки под потолком. Не обращая внимания на огонь, бегите в широкий зал и на лифте поднимайтесь наверх. Бегите по эстакаде, Силой сбрасывая попадающихся по пути штурмовиков, пока не попадете в конце в маленькую будку с консолью. Два раза (это важно!) нажмите красную кнопку на консоли, прыгивайте вниз и под огнем турелей бегите в открывшиеся двери. Используя Скорость, пробежите мимо робота вперед по коридору и на очередном грузовом лифте поднимайтесь наверх.

Поддавлийте сопротивление штурмовиков и выходите через дверь в соседнее помещение.

Опять две двери — налево и направо. Повторите то же, что и некоторое время назад — заходите в правую дверь, при помощи консоли открывайте шлюзы, отправляйте в открытый космос засевших в ангаре штурмовиков, нажимайте кнопку еще раз и выходите в освободившийся ангар. Пробежите через ангар до противоположной двери, входите внутрь, крушите отряд противника и по коридору идите до первой же двери. Заходите в комнату с трубами и, прыгая вверх от одной трубы к другой, разбейте на верхнем уровне вентиляционную решетку. Проникните внутрь и посмотрите сквозь решетку в полу — внутри скопились настоящие полчища имперцев. Пробивайте решетку и начинайте забрасывать врагов детонаторами, а затем спускайтесь вниз и добивайте всех выживших.

У поверженного офицера заберите ключ, откройте запертую дверь и спускайтесь на лифте вниз. Убейте еще одного офицера и проходите в дверь налево. После сражения с очередным темным джедаем заходите в дверь, избавляйтесь от стражи и шествуйте до конца коридора. Открывайте двери и заходите в третий ангар. Внутри скопилась многочисленная охрана и два джедая (это не элитные войска — оба джедая довольно неопытны и спокойно попадают на трюк с Удушением). В ангаре запрыгните на платформу и выходите в левую дверь.

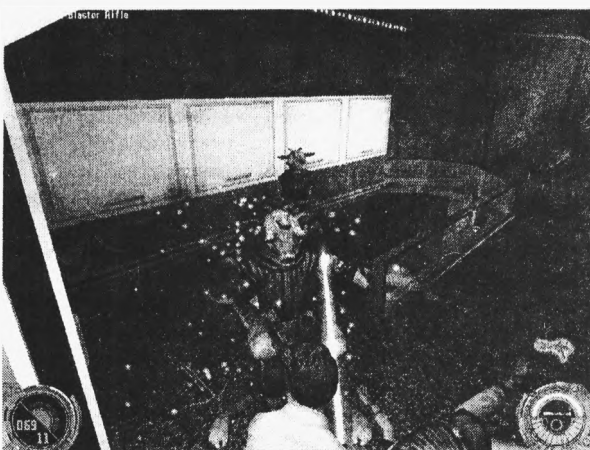
Двигайтесь вперед по коридору с запертыми дверями, пока не попадете в тупик. Осмотритесь по сторонам — видите офицера, укрывшегося за непробиваемым стеклом? Примените на нем Зомбирование, и он под воздействием сильных чар нажмет кнопку и откроет одну из закрытых камер... Наконец-то Джен на свободе! Впрочем, сейчас не до эмоций — «Судьбоносный» вот-вот разлетится на куски. Зарубите офицера и бегите с Джен по коридору. Охранная система устроена довольно просто — пока один из вас держит включатель, другой перебегает в соседнюю комнату и нажимает второй, вы бежите до следующего выключателя, и так далее. Как только выберетесь из тюремного блока, вместе с Джен бегите в ангар и составляйте план дальнейших действий.

Уровень 3 — Адмирал и его флот

Итак, мы с Джен разделились — она идет искать спасательную капсулу, а мы в это время должны отключить защиту «Судьбоносного». Выходите из комнаты, где вы очутились, через дверь и бегите по парапету. Вам навстречу выбегает множество штурмовиков, Силой сбрасывайте их в пропасть и заходите в любую из дверей вдоль широкого уступа. Коридоры внутри патрулируют четыре мощных дроида. Прячась за углами, разделайтесь с ними поодиночке, бегите до конца коридора, сбивайте стационарную пушку под потолком и по лестнице поднимайтесь вверх. Открывайте двери контрольной комнаты, крошите столпившихся внутри имперцев и нажимайте красную кнопку на консоли.

Выходите наружу и по парапету бегите к реактору в середине зала. По выдвинувшейся трубе подбегайте к двери в огромной «колонне» и заходите внутрь. Внутри убивайте офицера и его охрану, забирайте ключ доступа и бегите по трубе до пара-

пета. Не сворачивая, заходите в дверь прямо по курсу и резко поворачивайте направо. Открывайте дверь, рубите наступающих штурмовиков и ключом открывайте дверь за стеклянной стеной. Внутри нажимайте красную кнопку и бегите обратно к «колонне». В «колонне» прыгайте в люк справа от входа и ползите по тоннелю. В конце пути Силой толкните крышку на обратной стороне и выпрыгивайте наружу. На ближайшие полчаса приготовьтесь к постоянным сражениям.



▲ Вооруженные бластерами и детонаторами «рогачи» — одни из самых опасных противников среди бандитов Риило Барука.

пета. Не сворачивая, заходите в дверь прямо по курсу и резко поворачивайте направо. Открывайте дверь, рубите наступающих штурмовиков и ключом открывайте дверь за стеклянной стеной. Внутри нажимайте красную кнопку и бегите обратно к «колонне». В «колонне» прыгайте в люк справа от входа и ползите по тоннелю. В конце пути Силой толкните крышку на обратной стороне и выпрыгивайте наружу. На ближайшие полчаса приготовьтесь к постоянным сражениям.

После поединка с очередным темным джедаем проходите в дверь направо, подавляйте сопротивление и поднимайтесь на лифте вверх. Отбив следующую атаку, снова сворачивайте направо и выходите на мостки. Лучше не тратить времени на поиски обходного пути, а хорошенько рассчитав силы, запрыгнуть с нижних мостков на верхние. Заходите в дверь наверху, разбивайте широкое стекло и прыгайте вниз. И снова джедаи! Крушите двоих приверженцев сил зла и заходите в комнату направо. Сбивайте с потолка две стационарные турели, поднимайтесь вверх на лифте и при помощи гранатомета избавьтесь от двух мощных дроидов в зале. После сражения заходите в дверь налево и окажетесь прямоком в комнате с главным генератором защитного поля.

Генератор (светящаяся синяя пирамида в середине зала) защищен собственным силовым полем. Прыгайте на стояки, горизонтально отходящие от пирамиды на четыре стороны, и крушите на них светящиеся красные трубки, после чего разрушайте и сами стояки. Осталось разнести толь-

ко сам генератор... однако кто-то явно пытается нам помешать! Внезапно появившийся на горизонте адмирал Файар раскрывает коварные планы по уничтожению школы джедаев на Явине и поведает о своем давнем сотрудничестве с Десанном, после чего немедленно приступит к нашему уничтожению. Бронекостюм адмирала окружен мощным защитным полем, так что о лучевом оружии можете забыть практически сразу. В ближний бой адмирал не вступает, а те заряды, что он выпускает по Кайлу, отражаются со стопроцентной вероятностью. В принципе, защиту бронекостюма Файара можно пробить тремя-четырьмя ракетами или десятком детонаторов, только учтите, что через



▲ Лэндо Карлиссиан готов защищать свой корабль до последнего.

короткое время защитное поле восстановится, и придется начинать все сначала.

Лучше поступить хитрее: встаньте лицом к адмиралу, и когда тот начнет обстреливать Кайла из спаренных лучеметов, включайте Скорость, забегайте Файару в тыл и несколько раз рубаните по защитному полю световым мечом (который будет очень нелишним переключить в "сильный" режим). Как только бронекостюм лишится защитного поля, продолжайте бегать вокруг Файара кругами, постоянно пытаясь задеть его кончиком меча (не подходите к адмиралу вплотную — получите по голове тяжелым манипулятором). Если будете медлить — защитное поле костюма восстановится, и придется совершать весь ритуал заново, но если вы проделали все быстро и четко — успех гарантирован после первой же попытки.

Итак, адмирал убит, генератор разрушен, а нам самое время уносить ноги. Совершенно нестати вместе с разрушившимся генератором отказал прибор искусственной гравитации, так что по коридорам корабля нам придется уходить в полной невесомости. Плавнo парите к выходу, а в коридоре подлетайте под потолок, чтобы пролететь над вырывающимся из пробитой трубы огнем. Залетайте в шахту лифта и выбирайтесь наружу на обратной стороне. Знакомыми коридорами двигайтесь к началу уровня. По пути старайтесь огибать источники огня и пролетать через искрящиеся двери в те короткие моменты, когда внутри исчезнут бьющие из стен короткие молнии. Иногда по пути вам будут попадаться сторожевые роботы — не отвлекайтесь на них и отражайте все выстрелы световым мечом. Вернувшись к пропасти в самом начале уровня, подлетайте к падапету и через двери ближе к левому краю выходите в коридор, где вас уже ждет не дожидется Джен.

Миссия VIII

Уровень 1 — Болота Явина

Итак, "Судьбоносный" разрушен, массированная атака на Явин сорвалась, а спасательная капсула Кайла и Джен приземлилась где-то среди непроходимых болот. Теперь каждый пойдет своей дорогой: Джен — на помощь солдатам Республики (на орбите все еще происходит сражение), а Кайл — искать атакованную отрядом Десанна школу джедаев. На Явине дождливо, кроме того, видимость испорчена туманом, поднимающимся от болота. Перепрыгивайте на ближайший к вам камень и доставайте световой меч. Болото буквально кишит штурмовиками-амфибиями в зеленых бронекостюмах. Их не так-то просто разглядеть за местной буйной растительностью. Перепрыгивая с камня на камень и круша этих болотных штурмовиков, добегите до длинного поваленного камня. Старайтесь прыгать осторожно — если сорветесь и упадете в воду, то навряд ли сможете вынуть световой меч, пока не доберетесь до суши.

Пройдите по камню немного вверх и запрыгивайте на пригорок за ним. Здесь вам предстоит схватка с очередной парой темных джедаев. Обратите внимание на зеленые кристаллы Силы, выпадающие из поверженных супостатов. Подобрал один такой кристалл, вы моментально восстанавливаете полный запас энергии Силы, учтите это и в дальнейшем, когда будете сражаться с двумя и более темными джедаями. Одолев врагов, продолжайте постоянно двигаться направо вдоль каменной гряды, круша попадающихся по пути штурмовиков. Держась правой стороны и пройдя по болотистой аллее с большими камнями по краям, вы в конце концов выйдете на площадку, на которой потерпела крушение еще одна спасательная капсула с "Судьбоносного".

Избавившись от всех вышедших из капсулы штурмовиков, оглянитесь по сторонам и обратите внимание на небольшой камушек в скальной породе, из-под которого течет тонкий ручеек воды (это неподалеку от дерева, с правой стороны от капсулы). Подойдите к этому ручейку и присядьте, погружившись с головой под воду. Замечали узкий подводный проход в скале? Идите по нему и выходите греться на сушу. Пройдите немного вперед и сверните налево в небольшой проход между скалами. Внутри сразитесь с очередным темным джедаем и выпрыгивайте с обратной стороны. Устранив с дороги штурмовика, плывите к руинам на берегу. Разбейте всех окрестных штурмовиков и поворачивайте налево от того места, откуда вы



▲ Имперские штурмовики отлично находят общий язык с бандитскими наемниками.



▲ Один из мощнейших ударов световым мечом — "справа с разворота".

пришли, и двигайтесь вдоль берега.

Из воды выпрыгнет темный джедай, и после победы над ним продолжайте двигаться в прежнем направлении. Когда дойдете до тупика, кишашего болотными штурмовиками, ищите глазами широкий разлом в стене руин. Пролезайте внутрь и прямо за поворотом примите бой с темным джедаем, к которому через некоторое время придет на помощь еще один. Сокрушив врагов, вылезайте наружу, устраняйте сидящего под камнем штурмовика и бегите к очередному скоплению древних развалин с левой стороны.

А здесь уже настоящее сражение: помогите солдатам Республики отбиться от превосходящих сил противника, сворачивайте направо и идите по одной и той же дороге (она может несколько раз разветвляться, но опять сходиться в одной точке) до тех пор, пока не увидите стоящего среди болот имперского "ходуна". Быстро пробегайте мимо него направо, отстреливайтесь от наседающих штурмовиков и мчитесь к единственному выходу.



▲ Охотники за наградой на очередном инструктаже.

Уровень 2 — Каньон Явина

Этот уровень — своеобразная разгрузка перед предстоящей бойней. Не теряя времени на размышления, идите вперед и запрыгивайте в люк брошенного посреди каньона "ходуна". Освойтесь с управлением странной машиной и непременно обратите внимание, что в режиме альтернативного огня "ходун" стреляет ракетами, что может сильно пригодиться для того, чтобы расправиться с себе подобными, а также мощными стационарными турелями противника.

Начинайте движение по каньону, постреливая по встреченным впереди штурмовикам (тех, которые мечутся под ногами, можно и вовсе растоптать). Прямо по курсу расстреляйте две стационарные турели, а зайдя за холм, повалите "ходуна" противника. Свернув направо и покروшив очередное скопление врагов, продолжайте идти по каньону. В принципе, дальше вас не ждет ничего экстраординарного — просто идите вперед, издавек обстреливая турели и других "ходунов" ракетами, а солдат — лучевыми пулеметами. В конце пути, оказавшись в тупике, выходите из "ходуна", прыгайте вниз и заходите в небольшую пещерку, в которой вас уже поджидает темный джедай. Разделавшись с негодеем, продолжайте двигаться вглубь пещеры на следующий уровень.

Уровень 3 — Школа Джедаев

Мы уже почти у цели. Разделайтесь со штурмовиками и двигайтесь по тоннелю налево, пока не выйдете к месту, где солдаты Республики отражают яростные атаки штурмовиков. Придите бе-долагам на помощь и, как только шум боя утихнет, проходите через пролом в стене. Сверху несколько штурмовиков забрасывают вас гранатами. Быстро запрыгивая по уступам, поднимитесь наверх и жестоко зарубите подлещов. Продолжайте движение по небольшому коридору в следующую комнату, устраните штурмовика и проходите через дверь в соседнее помещение.

Битва джедаев уже в самом разгаре! Ученики школы сцепились с джедаями Десанна — только искры летят. Вступайте в бой и помогите коллегам отбиться от служителей Тьмы. По окончании боя запрыгните на поваленную колонну и прыгайте в пролом в стеклянной галерее наверх. Очутившись в галерее, устраните прямо по курсу штурмовика с ракетницей и заходите в следующий зал. Внутри кипит еще одна битва джедаев. Пробегите по платформе, спрыгивайте вниз и вступайте в схватку. Бегите в пролом в стене и рубите внезапно выскочившего темного джедая (уцелевшие в схватке ученики академии по мере сил помогут в этом благом начинании).

Запрыгивайте на верхний уровень, идите направо и выходите во двор школы. На вас нападут сразу четверо джедаев, поэтому помощь ваших коллег окажется совсем не лишней. После битвы

двигайтесь по аллее налево и заходите в небольшую дверь. Десанн, кажется, задумал сбежать и оставил отдыхать за себя двоих темных джедаев. Разобравшись с прислужниками негодяя, Кайл без нашей помощи откроет секретный ход и бросится догонять заклятого врага.

Уровень 4 — Последняя битва

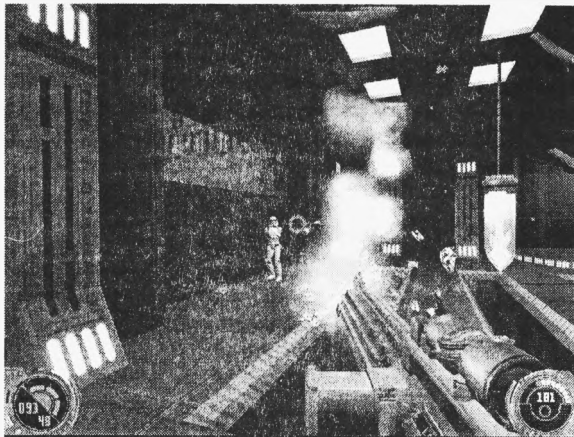
Враг где-то рядом, но где? Сбегайте вниз по ступенькам, мечом разметаите камни, завалившие проход, и идите вперед по коридору. Очутившись в небольшой комнате, вы услышите смех Десанна, и сверху начнет обваливаться потолок. Быстро прошмыгните направо, запрыгните на небольшой уступ и бегите по коридору. Вроде бы тупик? На самом деле часть стены слева — не больше чем муляж. Повернитесь налево и попробуйте пройти вперед вдоль стены. Вот видите! Продолжайте бежать вперед по новому коридору, пока не дойдете до небольших колонн, изрыгающих столбы пламени в короткие промежутки времени. Включайте Скорость и осторожно пробегайте между языками пламени вперед, уловив короткий момент, когда они вновь «всасываются» в столбы.

В конце пути нас ждет встреча с Десанном... Точнее, с тремя одинаковыми отражениями Десанна, разбегающимися в разные стороны. За тремя джедаями погонисься... Бегите по левому коридору и спуститесь вниз. Через огонь впереди не перепрыгните и не пробежать. Оглянитесь назад и посмотрите на широкую трубу над толчком. Пару раз ударьте по трубе мечом — польется вода, и огонь потухнет. Заходите в следующую комнату и прыгайте в разлом в полу.

В комнате, в которую вы попали, в стены вделано несколько глиняных табличек. Используя Силой удар, нужно среди этого множества выбрать и нажать одну-единственную. Гойдите назад, толкните табличку, и стена отъедет вперед, открывая новый коридор. Пройдите по нему, повернитесь налево и остановитесь. Где-то здесь на стене должна быть нужная табличка (ее довольно трудно различить на однообразной расписной поверхности стены). Обнаружив табличку, толкайте ее Силой и проходите в образовавшийся коридор. Двигаясь по коридору, пройдите последнее испытание — пробегите со включенной Скоростью между движущимися каменными блоками, а в конце выходите в просторный зал, где вас уже ждет темный джедай Десанн.

После короткого обмена любезностями и попытке Десанна переманить Кайла на свою сторону последует финальное сражение. В битве с Десанном главное — скорость. Быстро подбегите к стене над ареной и Силой потяните на себя каменную кнопку. Включайте Скорость и что есть духу неситесь к противоположной стене над ареной и нажимайте вторую кнопку. Затем взгляните на арену. В центре, где стоит Десанн, откроется небольшая пирамида, из которой польется вверх луч живительного света. Быстро прыгайте в этот свет, получайте необходимый заряд бодрости и только после этого вступайте в непосредственную битву с темным джедаем. Сила на Десанна практически не действует, поэтому придется брать хитростью. Постарайтесь держаться от него на большом расстоянии, и как только уставший гоняться за вами Десанн метнет свой световой меч, включайте Скорость, подбегайте к беззащитному джедаю и...

Да, здесь должен был остаться только кто-то один. Так бесславно закончилось время темного джедая Десанна, этого несостоявшегося императора. Кайл и Джен празднуют победу, Скайуокер дает последние напутствия, а мир и порядок снова восстановлены в галактике... Только на долго ли?



▲ Даже один противник способен доставить массу хлопот, если все помещение вокруг напичкано взрывоопасными материалами.

Medal of Honor:

Allied Assault

Война одного человека

Победа не делается в ставке главнокомандующего или в офицерских штабах. Победа куется ценою жизни сотен тысяч простых солдат. Летчиков, танкистов, техников и военных моряков. Но главная победа достается только ценою жертв простой пехоты, бесконечно измученных тысяч и тысяч обычных людей, под сплошным минометным огнем жмущихся по окопам. Бесчисленные миллионы казенных винтовок и смятых походных флагов... На генеральских планах они лишь номера на синих стрелочках, указывающих направления контрударов, пушечное мясо. Но по отдельности — герои, все до одного. Может ли один человек серьезно повлиять на ход всей войны? Может ли простой солдат изменить историю? Да, если такой солдат — вы.

| | |
|--------------------|---|
| Жанр: | 3D Action |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | 2015 |
| Издатель в России: | Софт Клуб |
| Похожесть: | No One Lives Forever, Return To Castle Wolfenstein |
| Необходимо: | PII-400, 64Mb, 16Mb 3D уск. |
| Рекомендуется: | PIII-800, 256Mb, 64Mb 3D уск. |
| Мультиплеер: | Интернет, локальная сеть |
| Сколько CD: | Два |

Рейтинг "Маниа": ●●●●●●●●●● 9,5

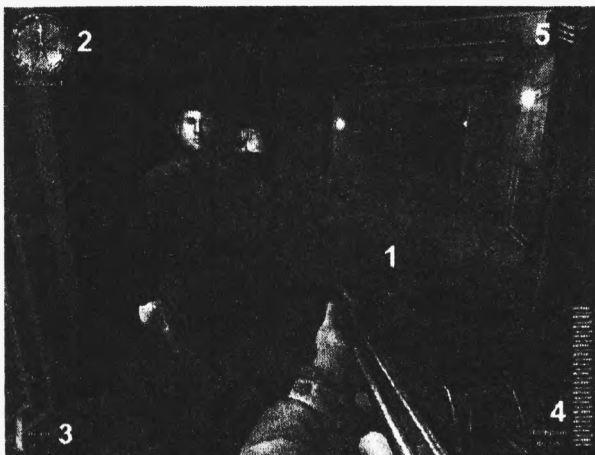
РУКОВОДСТВО

Medal of Honor: Allied Assault — типичный трехмерный шутер от первого лица, так что если вы уже имели дело с играми этого жанра, то общий игровой процесс и интерфейс не вызовут у вас особых сложностей в освоении.

Интерфейс

Интерфейс игры состоит из следующих основных частей:

1. Игровой экран, на котором происходят основные события.
2. Компас, позволяющий ориентироваться по сторонам света. Стрелкой на компасе указывается направление к следующему объекту, который нам необходимо посетить по ходу миссии, а две точки по бокам показывают дальность до него. Когда точки сдвигаются вплотную к стрелке — мы находимся почти что рядом с объектом.
3. Шкала жизненной энергии. 100 — вы абсолютно здоровы, 0 — соответственно, нет. Жизнь пополняется при помощи походных апте-



чек, которые можно найти на уровне или снять с тел убитых врагов.

4. Информация о текущем оружии. Чуть ниже названия той пушки, что вы держите в руках, располагаются две цифры "a/b", где "a" — количество патронов в магазине, а "b" — общее количество патронов для данного вида оружия. Чтобы постоянно находиться в полной боевой готовности, не забывайте перезаряжать ваше оружие в редкие моменты затишья на поле боя.

5. Переносимые с собой предметы. Условными символами в верхней-правой части экрана показывается наличие у вас рации, взрывпакетов, секретных документов и прочих предметов, которые могут понадобиться во время боевого задания.

Оружие

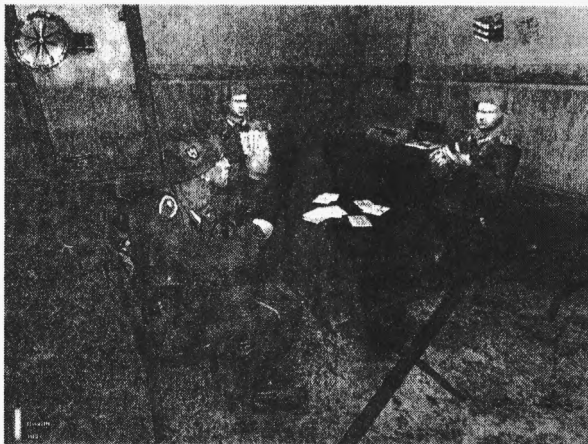
Все доступные в игре пушки условно поделены на семь основных категорий, включающих в себя как американские, так и немецкие модели вооружения.

Пистолеты

Самое примитивное оружие, эффективное исключительно в ближнем бою и то при условии, что к остальным стволам у вас кончились патроны. В некоторых миссиях встречаются также пистолеты с глушителями, необходимые для бесшумного устранения врагов и сохранения тем самым требуемой "секретности" проводимой операции. Если закончатся патроны и к пистолету, то, нажимая правую кнопку мыши, им можно бить наотмашь, перехватывая пушку за рукоять.

Винтовки

Два основных типа винтовок — пехотные и снайперские. Первые отличаются хорошей точностью стрельбы, но к их недостаткам относятся "спянные" магазины, то есть перезарядить винтовку можно, только отстреляв все патроны. Снайперские винтовки очень долго перезаряжаются, но обладают колоссальной убийной мощностью, а по правой кнопке мыши переходят в режим увеличения, позволяющий отстреливать противника на огромном расстоянии.



▲ В свободное от дежурства время охрана не прочь перекинуться разок-другой в покер. Грех не воспользоваться таким деликатным моментом и не достать из-под шинели "шмайссер".

Автоматы

Безусловно, самое ходовое оружие по всей игре. Быстро перезаряжаются, имеют самую высокую скорострельность и универсальны в обращении. Конечно, при стрельбе на дальние расстояния чувствуется заметный разброс, однако лучшего оружия, чтобы совладать с большими скоплениями противника, в игре просто не существует.

Дробовики

Дробовики — самое мощное оружие ближнего боя, совершенно бесполезное на дальних дистанциях. Один патрон из дробовика, пущенный в область головы или грудной клетки, выводит из игры любого противника, независимо от степени его "бронированности". Имеет два существенных недостатка — в магазине всего пять патронов, а скорость перезарядки оставляет желать много лучшего.

Гранаты

Отличная вещь для «выкуривания» затаившихся в засаде или занявших удобное оборонительное положение противников из своих укрытий. Существует два режима метания гранат: обычный, когда граната далеко летит по длинной траектории, и альтернативный (по правой кнопке мыши) — бросок гранаты на сравнительно небольшое расстояние. Последний режим крайне удобен для метания гранат в помещениях и уничтожения противника в узких коридорах.

Гранатометы

Оружие исключительно специфического применения: служит для уничтожения вражеской бронетехники и используется по ходу игры не больше трех-четырех раз. Из-за рекордно долгого периода перезарядки стрельбу из гранатомета следует производить только спрятавшись предварительно в надежном укрытии.

Прочие предметы

К этой категории относятся бинокли с наведением авиаудара (необходимо поймать нужную цель ровно в середину объектива и нажать клавишу «выстрела»), поддельные паспорта на имена немецких офицеров, которые нужно предъявлять патрулям в некоторых миссиях, и прочие специфические предметы, более подробное описание которых вы сможете найти в нижеследующем прохождении.

Некоторые советы

Помните, что в Medal of Honor практикуется так называемый head-shooting, то есть попадание в грудь или голову противника (если только последняя не защищена каской) ведет к немедленной его гибели.

При виде пущенной в них гранаты фашисты забывают о стрельбе и разбегаются в разные стороны, прикрывая руками головы. Используйте этот игровой нюанс при расчистке плотных линий оборо-

ны противника — кидайте гранату в хорошо охраняемый коридор, выходите вслед за ней и расстреливайте разбегающихся по углам врагов.

Бойцы за станковыми пулеметами — самые опасные ваши противники. Если вы угодили под перекрестный огонь двух таких пулеметов, то спастись уже нет практически никаких шансов. Постарайтесь замечать супостатов издали и выносить с безопасного расстояния при помощи снайперской винтовки. Помните также, что, устранив стрелка, вы сами можете легко занять место за пулеметом. Пользуйтесь этим для уничтожения противостоящих наступающих сил противника.

Если автоматный или винтовочный (но не снайперский!) огонь застал вас в чистом поле — немедленно залягте и попытайтесь определить на-



▲ Взятие бункера в самом разгаре. Фашисты меньше всего ожидали удара с тыла, так что их станковые пулеметы остались не у дел.

правление стрельбы. Попасть в вас в таком положении — в два раза сложнее.

После получения ранений некоторые противники не умирают, а оглушенными падают на пол (полулежат, слегка приподнявшись на локте). Немедленно добивайте таких контуженных, иначе через некоторое время они встанут и снова нападут на вас.

И последний совет — будьте осторожными. Не надо, завидев полчища фашистов, немедленно бросаться в самую гущу врага, круша всех и вся. Действуйте умнее: спрячьтесь за углом, ящиком или ближайшим валуном, устранив парочку стражей из снайперской винтовки, а потом, переключив-

шись на автомат, сидите в своем укрытии, дожидаясь прихода остальных. Немножко хитрости, совсем чуть-чуть военной смекалки — и победа уже в вашем кармане.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Сохраненки всех миссий

Проходя **Medal of Honor**, я по ходу дела сохранял игру (на брифинге). Файлы с сохраненными играми прилагаются к статье — ищите их в разделе **"ИГРОВАЯ ЗОНА"** — **"РУБРИКИ КНИГИ"** — **"АКЦИОН"**.

В директории с установленной игрой по пути /main/save создайте подкаталог "unnamedsoldier". Разархивируйте туда файл с сохраненными играми и загружайте через пункт "Load/Save" в главном меню игры. Файлы записаны с начала каждой из шести миссий Medal of Honor: Allied Assault. Приятной игры!

Миссия 1 — Lighting the Torch

Rangers Lead the Way

Наша война начинается на Алжирском побережье, в кузове армейского грузовика, везущего взвод рейнджеров вдоль побережья. На одном из немецких контрольно-пропускных пунктов часовой обнаружит поддельные документы и поднимет тревогу. Прыгайте вслед за вашими товарищами из грузовика и стреляйте во все, что движется (и носит при этом немецкую униформу). Капитан будет направлять ваши действия, идите за ним, не отставая, — в случае чего массированным огнем вас прикроют товарищи.

Продолжайте двигаться вместе с остальным взводом, пока не придете в маленький дворик и не получите приказ "проверить, что за дверью". Большая двойная дверь окажется закрытой, и в тот самый момент, когда вы попытаете повернуть ручку, по вашему отряду откроют огонь из окон заднего дома. Стреляйте по фашистам, высовывающимся из окон, а в первую очередь внимание обратите на окно на втором этаже, где расположен станковой пулемет. После того как последний враг испустит дух, быстро забегайте в зачищенное здание, поднимайтесь на второй этаж и занимайте место пулеметчика.

Как только вы окажетесь за пулеметом — стреляйте по фашистам, бегущим вам навстречу по крышам и парашетам. Отчаянно отстреливайтесь от всех наступающих, а когда атака стихнет и один из ваших бойцов скажет, что вы можете оставить свой пулемет, спускайтесь вниз и открывайте некогда запертую двойную дверь. За ней будет еще одна небольшая группка врагов; после того как расправитесь с ними, продолжайте движение по улице, открывайте в конце ворота и проходите на следующий уровень.

The Rescue Mission

Вы спаслись, но, увы, растеряли по пути весь взвод. Придется до конца миссии действовать в одиночку. Спускайтесь по дороге от ворот, окрестные патрули могут открыть по вам огонь, так что



▲ В противогазе заметно снижается размер обзримого пространства. Придется привыкать.

спрячьтесь где-нибудь за стеной и устранный выходящих вам навстречу фашистов по одному.

После того как пройдете ворота, поворачивайте направо и идите к одному из зданий с левой стороны, на втором этаже которого маячит в окне какое-то гражданское лицо в коричневом пиджаке. Приготовьте гранату и метните ее сразу же после того, как откроете дверь в этот дом. Выживших фрицев расстреляйте из пулемета, по ступенькам поднимайтесь на второй этаж (там вас поджидает пара охранников), идите вдоль коридора и открывайте камеру, в которой сидит пленный майор. Когда он окажется на свободе, внимательно выслушайте его слова насчет взрывчатки и антиавиационных орудий на побережье, а потом следуйте вслед за ним, не отставая ни на шаг.

Майор бегает довольно быстро и относительно неплохо стреляет из трофейного автомата, но все-таки старайтесь особо не подставлять его под вражьи пули: в случае преждевременной гибели майора миссия считается проваленной. Продолжайте идти за ним, пока не попадете на освещаемый прожекторным светом пустырь с запрытыми воротами прямо по курсу. Под прожекторами расположена большая арка — в нее-то нам и нужно войти, чтобы проникнуть на оружейный склад. Осторожно прижимаясь к правой стене, идите к арке, избегая попасть под прожекторные лучи. Если вас засекут — поднимется тревога, и со сторожевых башен начнут стрелять пулеметы.

Проникнув за арку, идите вглубь длинного двора, следуйте за майором вверх по ступенькам и приготовьтесь к отражению яростной атаки. Стреляйте только из укрытия, а если начнет очень сильно припекать — выбирайте гранаты и кидайте их в направлении врагов. Даже если никого не убьете, то хотя бы заставьте на время прекратить огонь. Когда все немцы отправятся в лучший из миров, продолжайте бежать за майором, пока не дойдете до склада с взрывчаткой. Возьмите несколько взрывпакетов (небольшая желтая коробочка) и через освещенный прожекторами пустырь отправляйтесь к запрытым воротам.

Заложите взрывчатку под ворота, отбежите подальше и после мощного взрыва идите на юг. За воротами вас встретят несколько солдат и большая площадка с двумя антиавиационными пушками. Устраните фашистскую пехоту, заминируйте обе пушки и что есть духу неситесь к дальним южным воротам.

Sabotage at the Motorpool

Настало время немного попартизанить в тылу врага. С самого начала двигайтесь немного вперед и вправо, и заходите в ангар. Подойдите к открытому капоту каждого из двух грузовиков и перережьте тонкий красный проводок. Идите в дверь напротив и входите во второй ангар. Устраните бродящих неподалеку техников и похозяйничайте в капоте третьего грузовика.

Выходите из ангара и идите на восток в открытую дверь большого гаража. Спрячьтесь за танком слева и заложите взрывпакет с его задней стороны. Выходите из своего укрытия на север и, не жалея гранат, забрасывайте отирающихся в этом районе фашистов, а выживших добивайте из автомата. Заложите взрывчатку под второй танк и выходите из гаража в дверь, противоположную той, через которую вы сюда вошли. Пробежите немного направо, до зоны, слегка подсвеченной красным. Заложите в этом районе бомбу и через двери, расположенные прямо по курсу, направляйтесь к третьему танку. Избавившись от его немногочисленной охраны, оставьте под ним взрывпакет и приготовьтесь к пробежке между двумя охранными вышками в главном дворе.

Осторожно огибайте лучи прожекторов и подойдите к последнему танку, мирно стоящему пря-



▲ Кое-кто из наших парней так и не доедет до берегов Нормандии.

мо между двумя охранными башнями. Оставляйте ему небольшой тротильный подарочек и бегите к сторожевой подсобке в северо-восточной части лагеря. Внутри вы встретите сильный отпор со стороны немецко-фашистских захватчиков. Не скупитесь на гранаты и не жалейте зарядов для автомата (после битвы в подсобке патроны в этой миссии нам уже не понадобятся). Когда выйдете из здания с обратной стороны, при помощи винтовки устранили пулеметчика на вышке и двигайтесь напрямик до грузовых доков, где майор уже приготовил все для комфортного побега — прыгайте к нему в джип и поезжайте навстречу новым сражениям.

Lighting the Torch

В первой части миссии мы стоим за рычагами стационарного пулемета, установленного на джипе, который ведет майор. Вертите пулеметом во все стороны, отстреливайтесь от появляющихся из-за холмов фрицев (патроны у вас, слава богу, бесконечные), а как только сбоку увидите грузовик — открывайте огонь по его правому борту, устраняя притаившийся в кузове вражий отряд.

Когда джип выедет на аэродром, сосредоточьте огонь на стоящих на взлетной полосе немецких истребителях. Постарайтесь уничтожить все во время первого круга, иначе самолеты поднимутся в воздух, и вам придется сбивать их на бреющем полете. Когда все истребители будут уничтожены, майор остановит джип возле ворот и высадит вас около входа в местный штаб. Спускайтесь по каменным ступенькам вглубь бункера и в конце пути поворачивайте в комнату налево. Уничтожьте всю охрану внутри и по коридору идите в третью направо дверь. За ней будет еще один коридор. Проходите по нему до конца и сворачивайте в дверь налево. Расстреляйте удобно расположившихся за дверью фашистов, через небольшой холл пройдите до конца и возьмите со скамейки бинокль. Возвращайтесь в самый первый коридор с лестницей, идите в противоположную сторону, садитесь на лифт и спускайтесь вниз.

На нижнем этаже, держа наготове гранаты, вас уже будут поджидать немцы. Бегите прямо на них (если останетесь на месте — заденет взрывом) и расстреливайте оккупантов из автомата. Подходите к лифту и снова

спускайтесь вниз, на дорогу, ведущую к маяку. Тут вам как раз пригодится бинокль: внимательно осмотрите верхушку маяка и попытайтесь определить местоположение снайпера. Устраните стрелка при помощи винтовки и потихоньку двигайтесь ко входу в маяк. Возле входа вас будет ждать небольшая засада, так что заранее предупредите о своем присутствии, бросив в проход парочку гранат.

Поднимайтесь на верхушку маяка, нажимайте большой рычаг у фонаря и немедленно бегите к окну, беря наизготовку снайперскую винтовку. По дороге придет армейский грузовик, под завязку напичканный немцами. Когда он остановится на полпути и фрицы побегут к маяку, постарайтесь остановить их прицельным снайперским огнем. Если кто-нибудь умудрится выжить, спускайтесь по лестнице вниз и добивайте остатки немцев. Когда бой утихнет, старый знакомец майор придет за вами на своем джипе...



▲ Решающий момент: кто же сделает тот самый последний выстрел?

Миссия 2 — Ruttling the U-529

Secret Documents of the Kriegsmarine

После недавних событий майор был срочно переведен на западный фронт и умудрился внедриться в фашистский лагерь, где и ведет активную разведывательную и подрывную деятельность. На-



▲ Встреча с немногими уцелевшими на проселочной дороге. Любые обнаруженные на карте союзные солдаты являются отличным подспорьем в затяжных перестрелках с немцами.

стала пора и нам подключиться к этому благому делу. Возьмите наизготовку снайперскую винтовку и подходите на безопасное расстояние к лагерным воротам. Сквозь решетку застрелите охранника на входе и подходите вплотную к закрытому входу. Из сторожевого домика с правой стороны от ворот выбежит майор в форме немецкого офицера, попытается открыть решетку, как вдруг... Что ж, прощай, товарищ, до встречи в лучшем из миров. Отомстите убийцам, появившимся из-за соседнего сарая, и сквозь небольшой промежуток в воротах проходите на территорию лагеря и заходите в сторожевую подсобку, из которой до этого выбежал майор. Хорошенько вооружитесь внутри, возьмите лежащую на столе аптечку, выходите обратно на улицу и поворачивайте на запад.

В самой западной части лагеря находится большой каменный бункер — конечная цель нашего визита. Пробираясь к нему, обязательно обследуйте каждый сарай и уничтожьте засевших внутри фашистов. Старайтесь не пользоваться снайперской винтовкой, так как весь периметр базы патрулируется сторожевыми псами, чрезвычайно быстрыми и ловкими тварями, в которых бывает крайне сложно прицелиться даже издалека. Также не забудьте о пулеметчике на охранной вышке. Войдя в бункер, внимательно обыщите его верхний и два подземных этажа на предмет секретных документов. Один из них (небольшая папка) лежит в верхней комнате, недалеко от наблюдательного пункта, второй (широкая схема) висит на стене, в небольшой комнатке с офицером, а два других документа спрятаны в подвале. Не спускайте глаз с компасной стрелки — и вы обнаружите их без труда. Разгадав все фашистские секреты, устремляйтесь в подвал и идите до конца коридора на север, к переходу на следующий уровень.

Naxos Prototype

В этой миссии нам предстоит, переодевшись в немецкую офицерскую униформу, навести переполох в немецких доках и взорвать новейшую подлодку U-529. С самого начала спрячьте подальше пистолет (фашистов нервнует взятый наизготовку ствол), открывайте ближайшую дверь и забирайте со скамейки в следующей комнате форму и офицерские документы. Выходите в соседнее помещение и через комнату с играющими в карты фашистами выходите на лестницу и спускайтесь вниз.

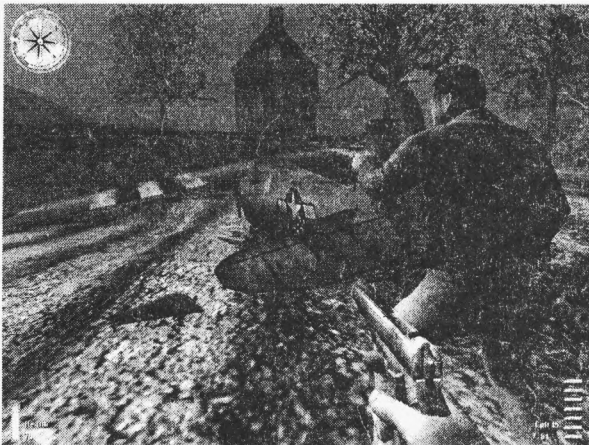
Внизу вас встретит охранник в черной униформе и попросит предъявить пропуск. Покажите ему взятые с лавки документы и входите в дверь направо. Повремените спускаться по лестнице, сверните налево и по железному помосту пройдите в небольшую подсобку, где расположилась целая лаборатория. Ученые внутри предложат вам осмотреть прототип загадочного механизма Naxos. Улучите момент, когда они отвернутся к своим рабочим местам, тихо вынимайте пистолет с глушителем и приканчивайте двоих ученых возле доски и одного около стола с аппаратурой. После этого выставелом уничтожьте Naxos (небольшая серая коробочка на столе в самом центре лаборатории), выходите из подсобки и по лестнице спускайтесь вниз.

Идите по коридору налево. В небольшой комнате вас встретит офицер, который попросит предъявить пропуск в доки. Вместо пропуска предъявите ему пистолет (действуйте быстро, иначе фашист успеет поднять тревогу) и выходите из комнаты к докам. Идите по мосткам вдоль пирса, пока не достигнете поворота, за которым находится док с нашей подводной лодкой. У поворота вас остановит охранник и попросит документы. Показав ему пропуск и получив отказ, поворачивайте направо

и по небольшой лестнице поднимайтесь в офицерские комнаты. Убейте внутри назойливого урбен-фюрера, возьмите со стола серый пропуск, возвращайтесь к охраннику и проходите в док с подлодкой. По мосткам спускайтесь на палубу и через круглый люк пробирайтесь внутрь лодки.

Inside the U-529

Внутри субмарины нужно действовать тихо, но решительно. Вынимайте пистолет с глушителем и приканчивайте охранника у лестницы. Идите в левую часть субмарины и открывайте дверь с вентилем.



▲ Спасшийся при аварии пилот указывает скрытое место партизанского лагеря. Внимательно следите за жестами персонажей!

Внутри убейте еще двоих, проходите в крайнюю комнату и забирайте со стола секретные бумаги. Возвращайтесь в правую часть подлодки, открывайте аналогичную дверь, убивайте охранника и закладываете бомбу возле двигателя. Пока тикает счетчик, быстро перебегайте в левую часть субмарины, закладываете вторую бомбу в комнате, соседней с той, где вы брали документы, и на всех парах мчитесь к выходу. Поднимайтесь вверх по лесенке и по мосткам бегите к повороту налево.

Когда подлодка взлетит на воздух — в рядах фашистов начнется паника, и вам нужно быстро успеть спрятаться за ящиками в левой части доков, отстреливая пробегающих мимо вашего укрытия фрицев. Продолжайте движение вглубь коридора до следующего дока. Не спешите выходить

из-за стен и выкуривайте притаившихся за бочками немцев при помощи гранат. Идите по правому мостику второго дока, а в конце сворачивайте в подсобное помещение. По лестнице поднимайтесь вверх и смело прыгайте внутрь вентиляционного тоннеля.

Escape from Trondheim

Побеги! На всей базе уже поднята тревога, к месту событий подтягивается многочисленное подкрепление, и все, что вам нужно, — быстро ретироваться из наводненного фашистами бункера. Для начала дойдите до конца тоннеля (не расслабляйтесь ни на секунду — где-то возле самого выхода из вентиляции уже залег хитрый фриц с автоматом), прыгайте через люк в решетке вниз и выбегайте из комнаты в большой холл.

В холле за небольшими углублениями в стенах вас уже поджидают фашисты. Не скупитесь на гранаты, не отсиживайтесь долго за поворотом, а перебежками передвигайтесь от одного углубления в стене к другому и так до конца коридора. Когда минуете злополучный холл — спускайтесь вниз по лестнице (кое-кто из немцев может прятаться прямо под ней), открывайте двойную чугунную дверь и бегите прямо по компасной стрелке, не сворачивая за углы и не исследуя окрестные комнаты.

Возле выхода на улицу приготовьте несколько гранат. Нам нужно во что бы то ни стало пробиться сквозь фашистские полчища до железнодорожной платформы прямо по курсу. Киньте в самую гущу немцев пару гранат и, пользуясь их временным замешательством, напрямую бегите к открытому вагону, из которого вам уже машут боевые друзья...

Миссия 3 — Operation Overlord

Omaha beach: The Landing

Итак, партизанщина закончена. Теперь нам предстоит знаменитая высадка союзников в Нор-

мандии. Толпы разъяренных янки бегут вдоль Омаха-бич, и мы затерялись где-то среди них. Сразу после того как откроются двери десантного катера, вместе со всей командой бегите вперед к берегу. Дойдя до песка, вы попадете под перекрестный обстрел фашистских минометов и пулеметов. Пригнитесь к самой земле и перебежками двигайтесь от одного танкового "ежа" к другому по направлению немецких дзотов. Иногда пулемет будет затихать на несколько секунд: именно в этот момент вам нужно успеть добежать до следующего "ежа".

В конце пути вас будет ждать небольшая насыпь и несколько коллег. Ползите вдоль насыпи, пока не найдете капитана (парень в каске со значком "II"). Капитан, не выбирая выражений, прикажет вам принести потерянные кем-то по пути тротильные шашки. Внимательно посмотрите на то место, куда он указывает пальцем: возле небольшой воронки лежат длинные матовые "чушки" — это и есть злополучные шашки. Подбирайтесь к ним ползком, относите капитану и ждите, пока остальные бойцы не взорвут "колючку" над насыпью.

Когда толпа вновь ринется в атаку — держитесь рядом с капитаном и прячьтесь вместе с ним у подножия одного из дзотов. Ждите, когда капитан отправит вперед двоих бойцов, но не двигайтесь за ними. Когда они взлетят на mine, внимательно слушайте, что он вам скажет. В тот момент, когда он начнет стрелять из-за угла и кричать "go-go-go!", что есть духу бегите к большой воронке, оставшейся от ваших предшественников, оттуда резко направо, и прыгайте в окоп. Ползите в окопе на восток и входите в дверь бункера.

Omaha beach: Inside the Bunker

Внутри все будет гораздо проще, чем на поверхности. Бункер имеет три уровня, вы появляетесь на самом нижнем, а на самом верхнем стоят пулеметчики, тормозящие наше наступление. Аккуратно зачищая каждую комнату (их немного), продвигайтесь по боковым лестницам наверх. На втором уровне в одной из подсобок можете воспользоваться случайно оставленной аптечкой.

Когда окажетесь на самом верху — застрелите двоих автоматчиков возле стационарных пулеметов, вставляйте на их место и беглым огнем истребьте еще двоих в соседнем бункере. Не отвлекаясь на суетящихся внизу фашистов, отходите от пулеметов и уходите из бункера тем же путем, каким сюда пришли.

Battle in the Bocage

За проявленную доблесть и героизм на берегах Омаха-бич вышестоящее командование поручает вам еще более ответственное и опасное задание в тылу врага. В самом начале внимательно выслушайте капитана (того самого, с которым вы недавно штурмовали дзоты) и вместе с ним направляйтесь в открытую дверь двухэтажного дома направо. В доме необходимо провести самую элементарную зачистку: фашистов внутри немного, и они моментально сбегают в одно место на звуки выстрелов, так что лучшей тактикой здесь будет засесть в какой-нибудь комнате и поодиночке отстреливать сбегающих на шум фрицев.

После того как все утихнет, направляйтесь по лестнице на второй этаж, где в одной из комнат замуровались несколько ваших солдат. После непродолжительной беседы один из них падет жертвой снайперской пули, и нам в этот момент необходимо быстро перебежать в соседнюю комнату,





▲ Бой на Омаха-бич в самом разгаре — эти танковые “ежи” спасут от пуль не одну сотню пехотинцев.

встать возле окон и, вооружившись винтовкой, ждать наступления немцев. Враги будут группами по два-три человека выходить из-за са-райчика за окнами, а нам тем временем необходимо подстрелить как можно больше негодяев, не давая им добежать до дома. Теми, кого вы упустили, займется капитан, прикрывающий все это время наши тылы.

Как только умрет последний из нападавших, немедленно бегите вниз по лестнице и занимайте место за станковым пулеметом возле разбитого окна на первом этаже. Новые партии фашистов будут появляться на небольшой аллейке за забором. Так же, как и в случае обороны второго этажа, не дайте им подойти к дому, а когда избави-

тесь от всех, выбегайте вместе с капитаном через эту же аллейку, поворачивайте направо и бегите на восток.

По пути вам будут попадаться разрозненные группки немецко-фашистских захватчиков, охраняющих подходы к противопехотной пушке. Когда вы дойдете до этой пушки, капитан предупредит, что соваться вперед слишком опасно, поэтому по небольшой аллейке на юге отправляйтесь в обход. В тот момент, когда впереди покажется небольшой домик, нужно действовать без промедления: под ураганным огнем станковых пулеметов бегите вперед и прячьтесь за осто- в лежащего неподалеку автомобиля. Оттуда ползком осторожно пробирайтесь ко входу, и как только окажетесь внутри дома — поднимайтесь на второй этаж и при помощи снайперской винтовки устраните всех фашистов, за- севших за пулеметами в соседнем с домом сарае.

Спускайтесь вниз и приветствуйте новопривывшее пополнение. Проходите через сарай, в кото- ром до того сидели фашисты, и приготовьтесь к еще одному сложному рыку. За кирпичной стеной за сараем расположена водонапорная башня, окруженная маленькой рощицей. В этой рощице (да и на самой башне) засели снайперы. Попробуйте взять их на испуг: выбирайте автомат и что есть мочи бегите сквозь рощицу, беглыми очередями снимая незадачливых стрелков. Когда все стихнет, заходите внутрь башни и приканчивайте последнего.

Сразу за башней на небольшом пустыре возле тела поверженного солдата лежит работающая рация. Подбирайте ее и возвращайтесь к тому месту, где вас остановила противопехотная пушка. Теперь, когда у нас есть рация, мы сможем с помощью бинокля наводить авиационные удары. Одна- ко, устроив таким образом пушку с безопасного расстояния, мы сталкиваемся с новой проблемой: самолеты поддержат не могут вернуться обратно из-за антиавиационных установок, разбросанных по местности. Пройдя немного от обломков пушки, поворачивайте по тропинке налево и по широ- кой аллее направляйтесь уничтожить эти злополучные установки.

Когда дойдете до большой поляны с неприступным дзотом посередине, немедленно спрячьтесь за ближайшим валуном и метким снайперским огнем избавьтесь от всех его защитников. Далее нуж- но действовать без промедления: подбегайте к антиавиационным установкам, взрывайте их и вмес- те с остальным отрядом прячьтесь внутри опустевшего дзота. Вставляйте за станковой пулемет и яр- стно пресекайте все поползновения фашистов завладеть вашим стратегически важным пунктом. Капитан и присоединившийся ранее пехотинец (если он, конечно, до сих пор остался в живых) будут оборонять ваш тыл.

Когда отобьете атаку, со спокойной совестью двигайтесь ко второй противопехотной пушке, на- сылайте на нее авиаудар и по освободившемуся проходу бегите на следующий уровень.

The Nebelwerfer Hunt

На выходе из аллеи прямо вам навстречу уже едет немецкий БТР. Подпустите его как можно ближе и постарайтесь уничтожить одним выстрелом из ракетницы, направленным где-то в район башни. Ничего страшного, если не получится с первого раза — подобная стрельба требует недетской сноровки. Когда БТР задымится, к вашей группе присоединятся еще двое отсиживавшихся до того в укрытии солдат. Дружно направляйтесь вперед, пока не дойдете до города.

В городе главное — быстро выбрать нужную тактику. Пропускайте остальных ваших бойцов вперед, а сами забирайтесь на вторые этажи зданий и зачищайте улицы при помощи снайперского огня. Особое внимание уделите пулеметчикам, расположившимся в труднодоступных укрытиях, окруженных со всех сторон мешками с песком. Продвигаясь таким образом от дома к дому, вскоре ваш отряд наткнется на бронированного “Тигра”, притаившегося за одной из стен полуразвалившегося дома. “Тигр” абсолютно неподвижен, поэтому для его уничтожения нам нужно проявить максимальную ловкость. Первый залп из ракетницы можно сделать из окна разрушенной стены, после чего немедленно отбежать назад. Половина стены рухнет. Быстро пробегайте на другую сторону и в тот момент, когда будете проходить мимо пролома, совершайте второй залп. Так, бегая от стены к стене, нужно сделать пять-шесть залпов точно по танку, прежде чем он, наконец, соизволит взорваться.

В обход колючей проволоки бегите вперед по дороге, пока вдалеке не заметите огромное здание церкви. Осторожно: внутри окопались большие отряды воинственных наци, однако нам во что бы то ни стало надо пройти дальше. Помните, как на Омаха-бич мы прятались от пулеметных очередей за танковыми “ежами”? Так



▲ Хорошо тем, кто в танке. Тонны веселья и незабываемые ощущения от каждой победы над себе подобными.

вот, здесь то же самое, только роль “ежей” теперь играют памятники и надгробия могил на церковном кладбище. Осторожно перебегая от надгробия к надгробию, доберитесь до небольшого возвышения, на котором стоит церковь, осторожно обойдите его сзади и уже старыми добрыми методами избавьтесь от всех заседающих внутри фрицев.

Когда дорога за церковью наконец-то освободится, продвигайтесь дальше, в направлении огромного, опутанного колючей проволокой поля. Находящиеся на этом поле пушки странной конструкции и есть те злополучные Nebelwerfer. Заминируйте ближайшую к вам адскую машину и бегите к дзоту, что на холме. Внутри разделайтесь с немногочисленными защитниками, выглядывайте наверх и

при помощи снайперской винтовки не позволяйте фашистам добежать до разбросанных по всему полю станковых пулеметов. Когда желающих пострелять станет заметно меньше, выходите из своего укрытия и по еле заметной тропинке (кругом минное поле!) рядом с колючей проволокой направляйтесь ко второму дзоту. За дзотом будет глубокий бетонный окоп, прыгайте в него, идите до конца, по небольшой лесенке поднимайтесь наверх и минируйте три оставшиеся Nebelwerfer. Все, задание окончено.

Миссия 4 — Behind the Enemy Lines

Rendezvous with Resistance

Разведывательный самолет союзников сбит, а пилот захвачен в плен. Нам поручается спасти бедулагу до того, как фашисты успеют его допросить. Действие миссии происходит ночью, поэтому

будьте предельно внимательны — вдоль дороги возможны коварные засады. Итак, идите на север и расстреляйте издалека двоих часовых. На перекрестке дорог сворачивайте на запад и, не поднимая особого шума, продвигайтесь к месту крушения самолета. За пилота не бойтесь — как только начнется стрельба, он спрячется в безопасном месте. Когда освободитесь от охраны, идите в том направлении, что вам укажет пилот. В дом возле дороги лучше не соваться, однако можете заглянуть в его обширный подвал (вход по “погребной” лестнице со стороны фасада) — там спрятано несколько аптечек и весьма полезные боеприпасы.

Перебежками продвигайтесь дальше по дороге на юг. По пути вам встретится еще несколько патрулей, по два-три человека. Старайтесь укрыться от них вдоль гряды холмов и стреляйте из винтовки в места вспышек от выстрелов. Ни в коем случае не оставляйте пилота без защиты, а если надо, даже прикрывайте собственным телом — его смерть означает автоматическое поражение в миссии. Когда на горизонте замаячит церковь на холме, будьте предельно внимательны: вдоль мощных укрепительных сооружений на подходах к ней засели многочисленные немецкие автоматчики. Стреляйте по силуэтам над деревянными перекрытиями из винтовки — автомат здесь будет малополезен из-за своего большого разброса. Когда последний защитник испустит дух, живо избегайте вверх по холму и занимайте место за станковым пулеметом возле укрытия, обложенного мешками с песком. Если вы все сделаете быстро, то как раз успеете к появлению на дороге полного фрицев грузовика.



▲ Наши бойцы тщетно пытаются достать снайпера, надежно затаившегося на чердаке полуразрушенного дома через дорогу.

Смело обстреливайте всю зону видимости (пилот в это время затаится за перекрытиями), и когда сопротивление прекратится, заходите в церковь.

Из святого дома выкурите гранатами нескольких засевших внутри бойцов гитлеровской армии и внимательно осмотритесь по сторонам. Возле витража с мозаикой с изображением св. Луки стоит алтарь, присядьте и посмотрите на его правый край: в том месте под крышкой скрывается еле заметная кнопочка. Смело жмите на нее, пролезайте в открывшийся люк и ведите пилота по подземному тоннелю навстречу долгожданной свободе.

Diverting the Enemy

Партизанская вылазка во вражий тыл. В первой части этой миссии придется вести себя очень осторожно, чтобы ненароком не поднять тревогу. Итак, проследите за грузовиком, едущим по дороге, и идите за ним (именно идите, а не бегите!). Когда на пропускном пункте его остановит охранник, незаметно прошмыгните внутрь кузова и, затаившись, ждите, когда грузовик довезет вас до места назначения. Когда движение прекратится, незаметно выползайте из своего укрытия, вооружайтесь пистолетом с глушителем, огибайте грузовик с левой стороны и приканчивайте вышедшего проветриться водителя.

По территории фашистского лагеря двигайтесь все время шагом — иначе вас могут услышать. Заминируйте стоящий неподалеку танк и отправляйтесь в первую палатку. Убейте там спящего автоматчика и выходите на воздух. Возле бочек с горючим избавьтесь от глядящего в туманную даль офицера, а в соседней палатке — от второго охранника. Пройдите еще немного на север и убейте последнего защитника лагеря — солдата возле стационарного пулемета. Так, теперь пришла пора заминировать оставшиеся танки. Второй располагается рядом с бочками, а последний — за палаткой, где вы убили первого часового.

Когда секундомеры на детонаторах начнут отсчитывать секунды — направляйтесь в восточную часть палаточного лагеря, перепрыгивайте через мешки с песком и идите прямо к железной дороге. Осторожно: где-то в этом районе могут обитать зловредные сторожевые псы — эти твари обучены незаметно подбегать сзади, однако и умирают они от единственного выстрела. Продолжайте идти по рельсам на юг, периодически поглядывая вперед сквозь винтовку с оптическим прицелом (на вашем пути возможны коварные патрули), и не забудьте повернуть железнодорожную стрелку на повороте. Входить в каменный бункер не имеет смысла — его внутренние комнаты хорошо охраняются, а кроме двух-трех аптечек, внутри нет равным счетом ничего полезного. Проходите мимо бункера, уничтожьте группу фашистов возле бочек (стреляйте прямо по бочкам — они заполнены чем-то весьма взрывоопасным), а после того как избавитесь от всех, сворачивайте на запад к огромному зданию с прожектором на балконе.

Из снайперской винтовки подстрелите одинокого часового, патрулирующего нижний этаж, и, стараясь не попасть под свет прожектора, двигайтесь внутрь здания. Внутри вооружайтесь пулеметом и начинайте смертельный марафон по этой нацистской цитадели. Подавляя вялое сопротивление, быстро двигайтесь по коридору первого этажа, поднимайтесь по лестнице на второй и выходите на платформу, ведущую к балкончику с прожектором. Вставайте за расположенный там станковой пулемет и приготовьтесь к отстрелу всех появляющихся внизу фрицев. Если вдруг кого-то упустили, вернитесь обратно на первый этаж и добейте выживших из автомата. От балкончика двигайтесь налево, в небольшую дверь, проходите по коридору и спускайтесь на лифте в самом конце. Внизу вас ждет небольшой, но хорошо защищенный коридор (не забывайте о гранатах!), быстро подавляйте сопротивление и выходите на улицу.

И снова железная дорога. Бегите по рельсам на юг и заложите бомбу в железнодорожном туннеле с правой стороны пути. Поворачивайте направо и по каменной лесенке избегайте наверх, к охраняемым башням. Умнее всего здесь будет забраться в какой-нибудь домик и с автоматом наизготовку поджидать немецко-фашистских захватчиков, в поисках вас в изобилии рыскающих по всей территории. Когда избавитесь от всех наци, зайдите в застекленный наблюдательный пункт и поверните еще одну железнодорожную стрелку. Покончив с ней, запрыгивайте в кузов стоящего в окрестностях грузовика и уноситесь вперед, навстречу новым приключениям.



The Command Post

Приключения не заставили себя долго ждать. Пришло время штурма командного пункта. Выслушайте последние напутствия от водителя грузовика, подождите, пока он остановится возле стены неприметного сарая, и спрячьтесь на землю. В этой миссии вы впервые получаете дробовик, так что на всякий случай советую держать его постоянно наготове. Обходите сарай слева и отправляйтесь через него на запад на светящиеся огни фашистского лагеря. Перед самым входом разбит небольшой палаточный городок (в палатках можно поживиться дополнительными боеприпасами), а рядом с контрольно-пропускным пунктом стоит станковой пулемет. Устраните пулеметчика из снайперской винтовки и быстро бегите к сторожевой будке. Охранник в черной униформе попытается включить сирену, на шум которой может сбежаться добрая половина гарнизона, так что во что бы то ни стало вы должны ему помешать.

За воротами поворачивайте направо, идите вперед и вскоре заметите два больших здания — это и есть штаб. По пути вам может попасться несколько патрулей (лучше спрячьтесь от них где-ни-

будь за ящиками), а также несколько офицеров и множество охраны в черной униформе — этих-то и нужно уничтожить в первую очередь, чтобы они не успели поднять тревогу. Штаб разделен на два крыла — северное и южное. Через двойные двери заходите в южное — вы окажетесь в комнате с камином. Поворачивайте налево и, подавляя слабое сопротивление, спускайтесь в подвал, где на столе в дальнем углу лежат секретные документы касательно нового немецкого танка. Забирайте документы и возвращайтесь в комнату с камином. Поворачивайте направо и поднимайтесь вверх по лестнице на второй этаж. В последней комнате в длинном коридоре воспользуйтесь рацией и переходите во второе крыло.

На первом этаже (библиотека) вы встретите более чем достойное сопротивление. Спрячьтесь под лестницей и стреляйте во всех сбегающих вниз фашистов. Когда избавитесь от опасности, поднимайтесь на второй этаж, а оттуда на чердак. На чердаке, в импровизированной комнате для совещаний, на столе лежат стратегические военные планы. Забирайте их и выходите из дома. Обойдите его с обратной стороны и через узкие двери входите в комнату с двойной лестницей. Отстреливаясь от окрестных солдат, избегайте по лестнице налево, проходите мимо офицерской столовой и в небольшом кабинете за ней забирайте со стола очередную пачку секретных документов.

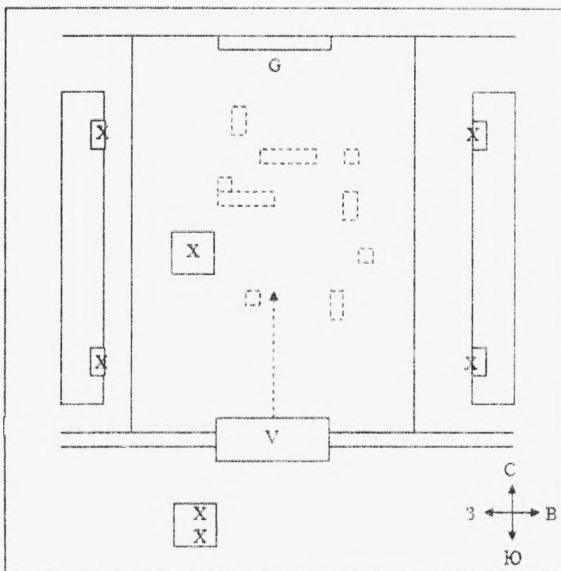
Выбегайте из дома и бегите к западному выходу из лагеря. Убейте охранника в будке и устремляйтесь вниз по аллее. Пусть вас не смущает кажущееся спокойствие вокруг. Едва вы отбежите от будки на десять метров — со всех сторон начнется массированный обстрел вашей персоны. И вот вам наш совет для такого случая: бегите. Не останавливаясь, бегите вперед и не вступайте в перестрелки с появляющимися из-за кустов фашистами. Враги могут пустить вослед нам нескольких овчарок, так что если услышите подозрительный рык, быстро оборачивайтесь назад и отстреливайтесь от зверушек, не жалея патронов. Если все сложится хорошо и вы останетесь живы, то в самом конце этой адской аллеи вас уже будет ждать специально подготовленный грузовик.

Миссия 5 — Day of the Tiger

Sniper's Last Stand

Очередная операция в тылу врага — на этот раз мы займемся похищением "Королевского Тигра", нового танка, поступившего на вооружение немецкой армии. Первое же задание в этой миссии — одно из самых (если не самое) сложных во всей игре. Дефилируя по пустынным улочкам полуразрушенного городка, вам необходимо устранить всех окопавшихся в развалинах снайперов. Снайперы действуют без промедления, поэтому знать их точное расположение — 90% успеха в этой миссии. Описать столь сложную тактическую ситуацию словами — занятие неблагоприятное, поэтому мы предлагаем вам план всего уровня с нашими краткими пояснениями.

Пунктиром обозначен маршрут вашего движения от самого начала уровня до конечной точки прибытия (ворот в южную часть города). Знаком **X** указаны точные места расположения снайперов, а цифры показывают высоту этажа, на котором засел зловерный стрелок (1 — снайпер стоит на земле, 2 — прячется на втором этаже, 3 — притаился на крыше или выглядывает из чердачного



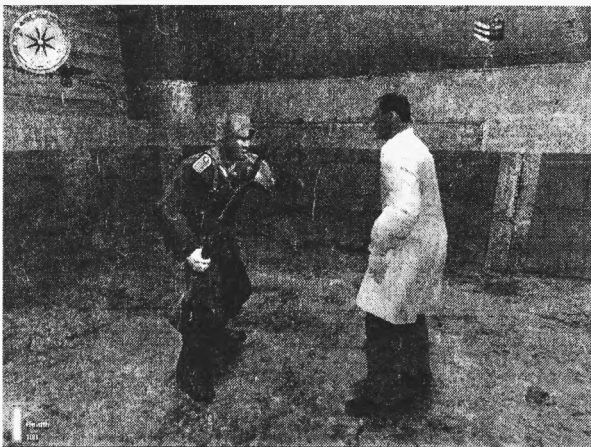
окна). Знаком **S** обозначены небольшие группы наших солдат, отбившихся от основных сил; единственное, чем они могут вам помочь, так это на время отвлечь на себя снайперский огонь. Знак **B** указывает то место, где на втором этаже полуразрушенного дома лежат тела поверженных бомбардиров (там нам необходимо разжиться гранатометом). И, наконец, значок **G** — финальные ворота, которые требуется пробить из гранатомета, чтобы попасть на следующий уровень. Надеемся, что с нашей схемой у вас не возникнет больших проблем с прохождением этого не самого приятного уровня.

City Hall

В самом начале уровня бегите вслед за одним из встреченных солдат в направлении развалин и поднимайтесь на второй этаж полуразрушенного дома. Берите наизготовку гранатомет и ждите возле окон. Через некоторое время по улице прямо по направлению к вашему укрытию поедет немецкий танк. Пока он не подъедет вплотную, то даже и не подумает начать огонь, поэтому стреляйте по нему сразу, как только он повернет из-за угла. Для полного уничтожения танку достаточно 3-4 прямых попадания в башню.

Когда грозная машина взлетит на воздух, выходите из дома и направляйтесь в ту часть города, откуда приехал танк. Вниз по улице вам встретятся несколько хорошо укрепленных развалин со снайперами и автоматчиками внутри. Пропускайте ваш отряд немного вперед, чтобы отвлечь на них фашистский огонь, а сами забегайте с обратной стороны укрытия (обычно в полуразрушенную дверь) и в упор расстреливайте окопавшихся наци. Никогда не бегите вперед, если оставили “незащищенный” дом в тылу, также не подставляйте особо ваших солдат — как минимум двоих из них вы должны будете довести до конца уровня. Также держитесь все время недалеко от медика (парень с большим красным крестом на каске) — в случае критичных ранений он автоматически поправит вам здоровье или протянет аптечку.

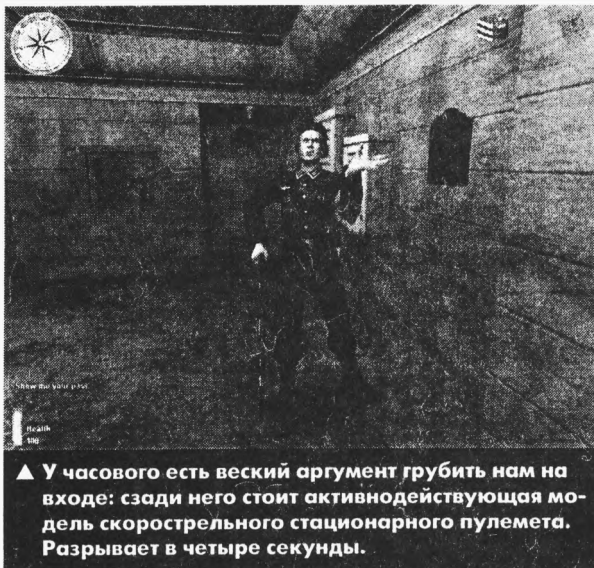
Миновав три укрепленных таким образом здания, впереди вы увидите арку с мостом наверху. Сразу за ней, справа, притаился большой отряд врагов, а прямо — малозаметная дверь в полуразвалившееся двухэтажное здание. Это и есть городская ратуша. Вставляйте возле открытой двери и ждите, когда по вашей душе побегут несметные отряды фашистов — отстреливайте их по одному возле самого выхода и ни в коем случае не переносите бой внутрь здания — там недругов ну очень много. Когда поток фрицев иссякнет, заходите в ратушу и небольшими перебежками продвигайтесь по лестницам со второго на первый этаж. В центральном холле будет небольшая комнатка слева от идущей вниз лестницы на первый этаж. Заходите туда и через противоположный вход выходите на улицу. Вот он, злополучный “Королевский Тигр”. Перебейте немногочисленную охрану возле танка и под грохот многотонных гусениц поезжайте на следующий уровень.



▲ Иногда на посту можно и посплетничать. Знающие немецкий язык почерпнут из таких разговоров массу полезной информации.

Destroyed Village и Village Road

Следующие два эпизода — своеобразный отдых после наших мучений на последних уровнях. Управляя “Королевским Тигром”, нам предстоит проехать сквозь оккупированные деревни и вырваться из фашистского окружения. Управлять танком довольно легко: мышкой крутится башня, а курсорными клавишами двигается корпус. Если совсем запутаетесь, где у танка перед, а где зад, центруйте



▲ У часового есть веский аргумент грубить нам на входе: сзади него стоит активнoдействующая модель скорострельного стационарного пулемета. Разрывает в четыре секунды.

башню при помощи пробела.

Сами уровни не особо сложные — вы едете всегда в одном направлении и своей превосходящей огневой мощью подавляете мельтешащих под гусеницами фрицев. На обычных пехотинцев не стоит даже тратить время — даже при всем желании они не пробьют броню вашего железного чуда, а вот на солдат с гранатометами, стационарные пушки и вражьи танки внимание нужно обращать самое особое. Когда будете подъезжать к любому скоплению домов — расстреляйте каждое здание его издалека (патроны у вас бесконечные, а внутри вполне могут скрываться гранатометчики). При встрече с хорошо укрепленными огневыми рубежами — стреляйте в обязательно располагающиеся поблизости бочки с горючим, а при лобовом столкнове-

нии с вражьи танками постарайтесь обогнуть их с тыла или прижать боком к стене. Фашистские танкисты очень медленно поворачивают башню, так что за то время, пока дуло развернется на 180 градусов, вы успеете сделать три-четыре залпа — количество, обычно достаточное для уничтожения любой вражеской бронетехники.

The Bridge

Фашисты намереваются взорвать мост прямо по курсу, поэтому придется вылезать из нашей железной крепости и отправляться на разведку. В самом начале миссии спрячьтесь за танк, возьмите наизготовку снайперскую винтовку и внимательно смотрите в противоположный конец улицы. Через некоторое время из-за углов хлынут отряды фашистов. Постарайтесь подстрелить как можно больше врагов, прежде чем они дойдут до танка, а когда они все-таки прорвутся, выбирайте автомат и добивайте всех оставшихся в живых. После уничтожения первой волны нападающих бегите прямо по улице до поворота, готовьте снайперское ружье и по очереди снимайте всех появляющихся в проулках фрицев. От остальных избавляйтесь старыми добрыми методами.

В конце улицы возле самого моста будут стоять два высотных здания. В любом из них вы можете обустроить удобную снайперскую позицию. Я бы рекомендовал выбрать здание слева от моста, так как через пролом в стене на его третьем этаже открывается широкая зона видимости, охватывающая весь мост и пару окрестных проулков. Как только вы обоснуетесь возле пролома, с вами свяжутся по радию и предупредят о продвигающихся к мосту фашистах. Солдаты будут выбегать из проулков по одному и сразу же нестись к месту, заложенному мешками в правой стороне от моста. Там они будут на миг останавливаться, чтобы заложить бомбу — тут-то их и должен настигать наш коварный выстрел из снайперской винтовки. Когда поток солдат иссякнет, а ваш танк заедет на мост, убирайте снайперскую винтовку и готовьте бинокль. В проулках за мостом периодически будут появляться вражьи танки — наводите на них авиаудары с помощью бинокля. Старайтесь захватить одним ударом сразу несколько танков, да и не мешайте слишком долго — у вашего танка весьма ограниченное здоровье. Последним возле моста появится точно такой же танк, как и у вас — “Королевский Тигр”. Подождите, пока он продефилирует вдоль канала и остановится возле искореженной пушки, а уж потом наводите на него ваши атакующие самолеты.

Располагаясь возле пролома, не думайте, что вы находитесь в полной безопасности. Во время всего снайперского представления к вашему укрытию будут подкрадываться небольшие фашистские патрули (два-три человека), так что если внезапно услышите за спиной немецкую речь, немедленно прятать бинокль и доставляйте автомат... Надеемся, что у вас все получится.

Миссия 6 — The Return to Schmerzen

The Siegfried Forest: Flak Guns

Для выживания в неприветливом зимнем лесу, куда нас закинуло очередное секретное задание, нужно соблюдать всего одно правило: НИКОГДА не бегать. Чем тише вы передвигаетесь среди деревьев, тем больше шансов на то, что вас не заметит какой-нибудь из патрулей, в изобилии бродящих в окрестностях. Если вас все-таки заметили, попытайтесь определить, с какой стороны по вам ведут огонь, залягте за ближайшим стволом и отстреливайтесь от врага по мере сил. С самого начала миссии отправляйтесь на северо-запад по стрелке. В конце пути вас ждет большая пушка и трое человек охраны. Избавьтесь от них, заминировуйте пушку и, если оказались ранены, подлечитесь спрятанной под ней аптечкой.

После того как взорвете пушку, по небольшой тропинке двигайтесь на запад, пока не придете ко второй пушке и еще трем охранникам. Поступите со всеми так же, как и в первом случае, и, осторожно спустившись с холма (в этом районе особенно часто бродят патрули!), продвигайтесь в южную часть леса. Сквозь туман внимательно поглядывайте на восток. Когда увидите высокий каменный бункер, взвалите на плечо снайперскую винтовку и через широкую бойницу расстреляйте всех его обитателей (трое снайперов плюс один боец за станковым пулеметом). Избавившись от преграды, с чистой совестью идите на восток до конца карты.

The Siegfried Forest: Bunker Hill

Вторая часть приключений в злополучном лесу начинается с зачистки бункера на юге. Пройдите немного вперед в указанном направлении и взбирайтесь на холм с этим каменным сооружением. Обойдите бункер с восточной стороны (осторожно, вход охраняется) и приступайте к планомерной

зачистке помещения. В принципе, особо никуда не нужно даже ходить. Все обитатели бункера сбегутся на выстрелы ко входу, откуда вы без напряжения сможете их расстрелять через специальное "окно" в восточной стене. Когда уничтожите всех, идите по главному коридору в комнату направо, поднимайтесь по лестнице на крышу и взрывайте установленную наверху пушку.

Выходите из бункера и идите на восток. Через некоторое время вы увидите совершенно идентичное сооружение на очередном холме. Аккуратно обойдите его с юго-восточной стороны (на северо-западе в это время расположилась палатка с несколькими матерыми бойцами, так что если хотите обезопасить ваше дальнейшее путешествие, избавьтесь сначала от них). Если вы поглядите



▲ Контуженный охранник пытается подняться на ноги. Никогда не упускайте подобный момент, чтобы окончательно добить проклятого оккупанта.

вперед, то увидите бойницу в бетонной стене с тремя снайперами и одним станковым пулеметом. Аккуратно из винтовки устранили всех расположившихся там фашистов и, обойдя этот бункер, продолжайте свой бег на юго-восток.

Die Sturmgewehr

На опушке леса располагается хорошо охраняемый немецкий лагерь, в который нам необходимо незаметно проникнуть и навести внутри порядочный шорох. Итак, в начале уровня двигайтесь на восток к открытым воротам, с помощью пистолета с глушителем устранили охранника на пропускном пункте (смотрите, как бы он не поднял тревогу!), а потом, избегая прожекторных лучей, ползите

вдоль правой стены лагеря к бетонному бункеру на севере. По каменной лестнице входите внутрь и шагом направляйтесь в небольшую комнатку с правой стороны коридора. Внутри так же незаметно убейте офицера, возьмите со стола немецкую униформу, спрячьте пистолет и по левому коридору идите до самого конца. В конце коридора заходите в маленькую комнату, дождитесь, пока из нее выйдут двое охранников в зимнем камуфляже, забирайте со стола пропуск и по винтовой лестнице в коридоре отправляйтесь вниз.

У входа на нижний уровень предъявите пропуск охраннику в черной униформе и ступайте по коридору направо, в комнату с офицером. Не обращайте внимания на требование офицера предъявить документы, а лучше дождитесь, когда в комнату зайдут двое патрульных. Когда они повернутся спиной к офицеру, действовать нужно без промедления: быстро выхватывайте пистолет и точными выстрелами приканчивайте сначала патрульных, а потом и офицера. Забирайте со стола пропуск второго уровня и идите в противоположную сторону коридора.

Перед входом на склад предъявите документы беспокойному солдату, курящему сигарету, и проходите за двери. Внутри вас встретит еще один офицер, разговаривающий о чем-то с ученым в белом халате, бесшумно застрелите обоих и продолжайте движение вглубь склада. В небольшой комнате на востоке застрелите еще одного ученого и возьмите со стола секретные документы. Выходите обратно в коридор; продолжая двигаться на восток, вы в конце концов дойдете до оружейного склада, там возьмите из ящиков столько патронов, сколько сможете унести, заложите под одним из них бомбу и выбегайте обратно.



▲ Через секунду наш самолет врежется в соседнее здание. Немецкая авиация вне конкуренции даже здесь.

После взрыва оружейного склада в лагере начнется переполох. Немедленно бегите к выходу из бункера. Даже не думайте останавливаться по пути, вступать в длительные перестрелки с охраной (хотя автоматчиков все же советуем выносить проверенным способом "из-за угла") или пытаться отключить сигнализацию — солдаты будут все прибывать и прибывать. Выбравшись со склада, бегите по коридору на второй этаж, а оттуда к выходу на свежий воздух. После выхода сворачивайте на север и, оглябывая прожекторные лучи, устремляйтесь напрямик к маленькому промежутку в заборе у западного бункера. К тому времени вас уже будет преследовать целая толпа, а потому — не останавливайтесь ни на секунду. Вывернувшись из-за угла, забегайте в бункер прямо перед вашими глазами, поднимайтесь на второй этаж и уничтожайте бойцов возле стационарных пулеметов. Можете также временно воспользоваться пулеметами, чтобы убрать охрану возле северного контрольно-пропускного пункта. Выходите из бункера, оглябайте его с восточной стороны, а за воротами лагеря поворачивайте на запад и устремляйтесь в узкое ущелье между скалами... Все, спасены!

The Communications Blackout

Наконец-то жуткий лес остался позади, выходите из-за деревьев на дорогу, убивайте двух охранников на пропускном пункте и поворачивайте на юг ко входу в город. На центральной улице избавьтесь от немногочисленной охраны и сворачивайте в восточной проулок. Там вас ожидает мощное сопротивление и станковой пулемет, спрятанный за мешками в конце улицы. Уничтожьте нападающих, спрятавшихся где-нибудь за углом, а пулеметчика устраните при помощи снайперской винтовки. Поднимайтесь по лестнице рядом с пулеметом наверх и по парашюту поворачивайте на север.

Идите по широкой аллее до тех пор, пока не увидите небольшой полевой лагерь с двумя охраняемыми вышками в северо-западном и юго-восточном углах и двумя складами на севере. Аккуратно при помощи винтовки уберите сначала охрану на вышках, а потом в охранной будке в восточной части лагеря. Подходите к складам. Внутри каждого находится немного фашистов, и после их устранения вам нужно установить по две бомбы внутри каждого склада и еще по одной с их обратной стороны, возле высоких антенн. После того как будет установлен последний взрывпакет и затикает таймер, разворачивайтесь на юг и унесите ноги обратно в южную аллею.

Вам навстречу уже бегут несколько карательных отрядов эсэсовцев. Фашистов в аллее скопится довольно много, так что старайтесь найти какое-нибудь стратегически выгодное укрытие и не забывая пригибаться, когда по вам стреляют несколькими очередями. Продолжайте движение на юг по парапету и мимо лестницы вниз идите по улице до тех пор, пока не попадете в тупик с широкой лестницей на второй этаж дома. Взойдитесь по ней наверх и заходите в дверь с надписью "Waffen-SS". Убейте в комнате офицера и его немногочисленную охрану, подлечитесь при помощи аптечки на столе и смело... прыгайте в окно.

The Schmerzen Express

Продолжаем наш побег из растревоженного осинового гнезда. Через подворотню бегите на запад в небольшой лесок. Не обращая внимания на проложенные дорожки, бегите напрямую на северо-восток до моста. На мосту вас уже ждет патруль — трое человек с собакой. В первую очередь стреляйте в собаку, а потом уже по товарищам фашистам (в основном местные патрули вооружены винтовками, так что серьезной угрозы они не представляют). Переходите через мост и вдоль северной парковой стены двигайтесь на восток, пока не достигнете арки и очередного обходящего окрестности патруля.

Входите в арку, двигайтесь немного вперед, пока не увидите рельсы. Подождите, пока по ним пройдет состав, а затем спрыгивайте вниз и по шпалам бегите на запад. По дороге вам встретится несколько собак и прибудных автоматчиков — старайтесь уничтожать их издали при помощи снайперской винтовки. Продолжайте двигаться вперед, пока не заметите высокую башню. Внимательно осмотрите мостики над ней — где-то там скрываются три опасных снайпера, так что постарайтесь заметить их первыми.

По южной каменной лесенке забирайтесь на платформу и постарайтесь найти закономерность в блуждании световых пятен от прожекторов по земле. Вам нужно незаметно проскочить между ними в заставленный ящиками закоулках на юге, а оттуда, миновав еще две охраняемые вышки за забором и удачно проскользнув мимо их лучей, пробраться в небольшую подсобку на севере. Подсобка довольно слабо охраняется, так что, уничтожив всех ее защитников, выстрелите пару раз в электроштит на стене. Электрозамки на дверях автоматически разблокируются, и мы сможем войти на склад рядом с первой встреченной нами на станции охранной вышкой.

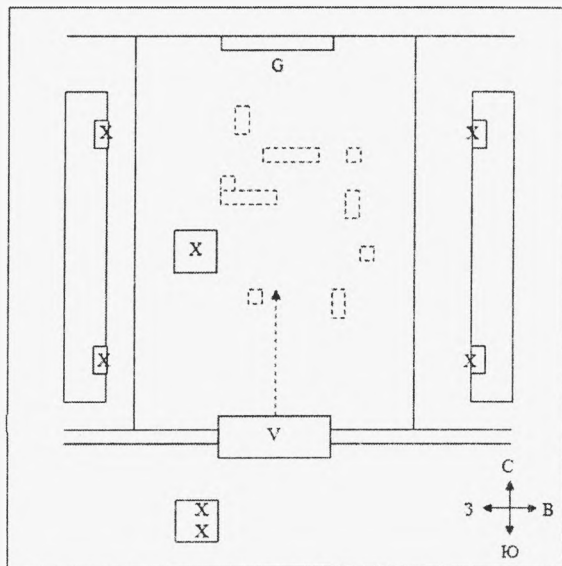
Возвращайтесь туда и входите внутрь склада. Не ждите особо сильного сопротивления, но будьте готовы к тактическим фашистским гадостям: фрицы могут поджидать вас в темных закутках, а потом выбегать из-за укрытия и стрелять в спину, забрасывать из-за угла гранатами, ну и так далее. Так или иначе, вам нужно найти лестницу, ведущую на второй этаж, а на нем, в самой дальней комнате в конце запутанного коридора, воспользоваться секретной немецкой рацией. Экспресс прибудет буквально через пару минут, так что наша миссия здесь закончена.

Storming Fort Schmerzen

Очень сложная миссия, которая потребует от вас дьявольской сосредоточенности и почти самурайского хладнокровия. После того как вагон, в котором засели наши солдаты, остановится на станции и один из рейнджеров расстреляет охранника, вокруг начнется натуральный ад. А чтобы было проще в нем ориентироваться, воспользуйтесь нижеприведенной схемой.

Здесь знаком **V** обозначен наш вагон, пунктиром — маршрут, по которому мы должны успеть добежать до укрытия (тонкие пунктирные линии, обозначающие ящики), **X** указывает местоположение снайперов на охранных вышках и в окнах бункеров, а **G** — ворота, которые откроются после того, как мы успешно отобьем атаку.

Алгоритм действий будет таков: когда рейнджер расстреляет охранника на выходе из вагона,



немедленно бегите на север до ящиков, наводите оптику на снайперской винтовке и начинайте устранять цели в нижеуказанной последовательности. Во-первых, снайпера с ближайшей охранной вышки (западной), во-вторых, пулеметчика из северо-восточного окна в восточном бункере, в-третьих, двух снайперов с южной башни, ну и в-четвертых, пулеметчика из юго-западного окна западного бункера. Сложно звучит, однако еще раз взгляните на нашу схему — и все сразу будет понятно. Продолжайте отстрел врагов по мере их появления, основное внимание уделяя западному бункеру и северо-восточному окну восточного бункера. Если кого-то из ваших людей подстрелят — ничего страшного, для успешного прохождения миссии выжить должен хотя бы один.

Когда отстреляетесь, то выживший в перестрелке капитан прикажет вам форсировать северные ворота. Не отходите далеко от ящиков и продолжайте держать винтовку наготове. Как только ворота откроются — из них ползут новые толпы фрицев. Попытайтесь подстрелить как можно больше врагов, а всех выживших разгоняйте гранатами и отстреливайте из автомата. В большом зале за воротами поверните вентиль у северной стены — заходите в небольшой коридор и застрелите охранника. Возьмите наизготовку гранаты и открывайте еще один вентиль у противоположной стены. Как только двери начнут отъезжать в стороны — бросайте в щель между створками гранату, быстро прячьтесь за стену, выбирайте автомат и сразу же после взрыва влетайте в комнату и крушите все подряд. Граната, по идее, должна сбить противника с толку и нарушить его стройную линию обороны. Особое внимание уделите солдатам возле бойниц: если вы подойдете к ним ближе, они оставят свои станковые пулеметы, направленные на улицу, и переключаются на вас. Когда избавитесь от всех, заходите в маленькую подсобку и поворачивайте рычаг. Можете подойти к решетке в южной стороне комнаты и поговорить с как раз вовремя подоспевшим капитаном.

Возвращайтесь в комнату, из которой пришли. Там уже все готово к сносу чугунной двери. Выслушайте последний инструктаж от сапера, подойдите к взрывателю на конце бикфордова шнура и давите на рычаг. Дверь слетит с петель, и наша задача — успеть забежать в пролом раньше наших напарников. Быстро переключайтесь на снайперское ружье, залегаете в коридоре и начинайте по одному отстреливать всех появляющихся на другом конце фашистов. Когда бой немного утихнет, отправляйтесь по коридору на север и, подавляя небольшое сопротивление на своем пути, спускайтесь по металлической лестнице в подвал.

В подвале нас прежде всего интересуют баллоны контроля топливного давления — расположенные на стенах большие баки со множеством индикаторов и торчащих в разные стороны труб. Первый такой баллон будет прямо по курсу, сразу после лестницы в подвал. Заминируйте его и на следующем повороте сверните на восток, перепрыгните через расставленные в проходе ящики и идите вперед по открывшемуся коридору. В самом его конце будет второй баллон. Оставьте под ним тротильный сюрприз и возвращайтесь обратно к лестнице. С правой стороны от нее будет еще один перегородженный ящиками проход. Перепрыгивайте через них, минируйте третий баллон и устремляйтесь в большой двухуровневый зал на востоке. Внутри придется некоторое время поучаствовать в перестрелке с многочисленной охраной, а потом спуститься на нижний уровень и повернуть огромный вентиль возле стены.

Сразу после этих манипуляций бегите обратно к лестнице, по которой спускались в подвал, под-

нимайтесь наверх и устремляйтесь в направлении некогда разрушенной чугунной двери. Где-то на полпути, в комнате, в изобилии заставленной бочками, открылась новая дверь — вход в лифт. Заходите в него, нажимайте на боковой рычаг и поднимайтесь на верхние уровни крепости.

Inner Facility

Впереди вам приготовили засаду несколько автоматчиков. Разгоните ее с помощью гранат и избавьтесь от всех обитателей высотного бункера. По лестницам, расположенным слева и справа от лифта, подниматься нет смысла — там только много охраны и ровным счетом ничего полезного. Пройдите немного прямо по коридору и спускайтесь на нижний уровень по лестнице, расположенной слева от комнаты с бойницами и большой пушкой.

Внизу двигайтесь все время на север, не сворачивая в другие мелкие коридорчики. В этом подземном лабиринте фрицы окажут вам самое упорное сопротивление, так что если вы не использовали раньше дробовик, то на этом уровне он будет очень кстати (дробь, кстати говоря, может пробивать насквозь ящики, за которыми фашисты так любят устраивать себе укрытия). Когда дойдете до лифта, поверните направо и по коридорчику мимо солдатских спален заходите в небольшую каморку на западе. В каморке возьмите с полки противогаз, возвращайтесь к лифту и спускайтесь вниз.

Chemical Plant

Противогаз заметно сократил зону нашей видимости, так что воевать на этом уровне придется предельно осторожно. Начиная бежать от лифта, отбивайтесь от нападающих фашистов (лучше "приманите" их выстрелами — сражаться "лоб в лоб" с такой толпой — чревато), а потом по узкому коридору устремляйтесь на запад. На повороте сворачивайте на юг и заходите в "газовую комнату". Когда начнется перестрелка с охраной, откуда ни возьмись появится немецкий ученый, который закричит, что пули могут разрушить хрупкую систему и выпустить ядовитый газ. Но ведь нам только этого и надо! Начинайте стрелять по толстым трубам в середине комнаты, и через несколько секунд все окружающее пространство заполнится желтым туманом, в котором бесславно погибнут остатки немецко-фашистских сил. После такой жестокой расправы можно и делом заняться: подходите к пробитым трубам, открывайте два больших вентиля и закладывайте бомбу с противоположной стороны, после чего у вас останется всего тридцать секунд, чтобы добежать обратно до лифта и подняться наверх.

Final Run

Последний рывок навстречу свободе. Бегите к выходу по знакомым коридорам. Не останавливайтесь подолгу на месте (сзади неумолимо надвигается пламя от взорвавшегося внизу реактора). В принципе, к выходу ведет только одна дорога — все остальные уже завалены землей или заполнены огнем. Не вступайте в долгие перестрелки. Противники на этом уровне очень любят прятаться за бочки с бензином — так вот, взрывайте их вместе с бочками и бегите дальше, не обращая внимания на назойливый стрекот автоматов за спиной. Когда окажетесь в длинном коридоре с решетчатым полом под ногами, нахальным фрицем в самом конце и надвигающимся со всех сторон пламенем — не раздумывая, бросайтесь прямо в огонь, на ходу стреляйте во вражьего солдата и после коридора резко сворачивайте направо. Добегите до конца комнаты, поверните вентиль на стене и скачите в открывающиеся двери.



▲ Урбен-фюрер, кажется, заподозрил что-то не-ладное. Никогда не показывайте поддельные документы незнакомым офицерам!

Conclusion

За слиной взорвался последний реактор, слева от выхода стоит последний фашист, а впереди — последний коридор. Застрелите фрица на ходу, возьмите в руки гранату и бегите на воздух. Как только завидите стоящих впереди врагов — метайте гранату и, не останавливаясь, бегите прямо на них. Возле ящиков, в беспорядке наваленных у самого выхода, не забудьте забрать аптечку. Испугавшись гранаты, наци разбегутся во все стороны, а вы в это время выбирайте дробовик и приказывайте их по одному. Зарядов должно хватить как раз на всех. В тот момент, когда последний из немцев испустит дух, откроются двери стоящего на рельсах вагона и знакомые голоса позовут к себе. Поезд немедленно тронется, вы напоследок еще раз посмотрите в сторону охваченного пламенем фашистского форта, а потом закроете глаза и будете думать только о том, что для вас эта война уже закончилась...

Command & Conquer: Renegade

МНОГОСЕРИЙНАЯ ВОЙНА

В этом мире война не кончается никогда. Вначале GDI побеждает Nod, потом Братство внезапно возрождается и Кейн снова грозит ядерными боеголовками "Глобальной Оборонной Инициативе"... Всему виной этот проклятый тибериум, межпланетная субстанция, радиоактивное не-пойми-чего, ради которого тысячи людей готовы перегрызть друг друга глотки. Мутанты, сектанты и свихнувшиеся на "новой расе" ученые. Постоянные войны, войны... Выжить в этом сумасшедшем мире можно, если только тебя зовут Рембо... Ну, или хотя бы Ник Паркер.

Добро пожаловать в Command & Conquer, мир многосерийной войны.

| | |
|---------------------------|-------------------------------|
| Жанр: | 3D Action |
| Издатель: | Electronic Arts |
| Разработчик: | Westwood Studios |
| Издатель в России: | Soft Club |
| Похожесть: | Project IGI, Delta Force |
| Необходимо: | PII-450, 64Mb, 8Mb 3D уск. |
| Желательно: | PIII-800, 128Mb, 64Mb 3D уск. |
| Мультиплеер: | Интернет, локальная сеть |
| Сколько CD: | Два |

Рейтинг "Маниа": ●●●●●●●○ 8.0

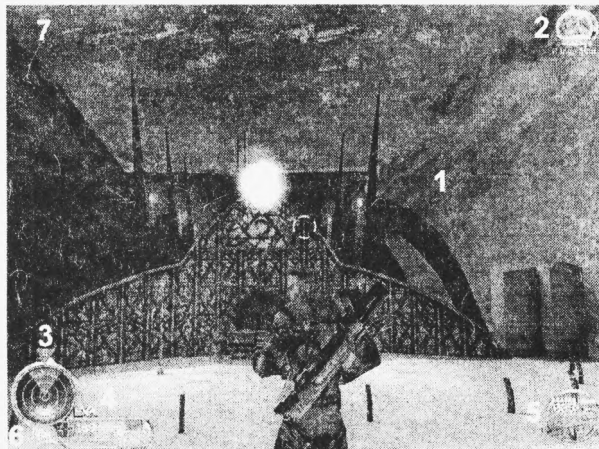
РУКОВОДСТВО

Command & Conquer: Renegade — трехмерный шутер от первого лица "по мотивам" культовой серии стратегических игр от Westwood. Если вы играли хотя бы в одну из этих стратегий, то безусловно найдете множество сходств в таких на первый взгляд совершенно разных проектах, как real-time стратегия и трехмерный шутер от первого (а местами и третьего) лица.

Интерфейс

Интерфейс игры состоит из следующих условных частей:

1. Игровой экран, на котором происходят основные события.
2. Компас. Стрелкой показывается направление объекта или места, поставленного в качестве "задачи миссий", а цифрами указывается расстояние до него (в метрах). Зеленым цветом обозначены те объекты, чье посещение критично для удачного прохождения игры, а синим — так называемые "дополнительные задания", объекты, посещение которых необязательно.
3. Радар с сенсором движения. На радаре относительно игрока (середина экрана кругового индикатора) красными точками отмечены замеченные враги, зелеными — союзники, а серыми — мирные жители. Существует также и система выбора "типа" засекаемого радаром объекта. Обычная точка — человек либо мелкий предмет, треугольник — летающие объекты (самолеты, вертолеты и т.п.), квадрат — крупное средство передвижения либо группа объектов.
4. Шкалы жизненной энергии и брони. Жизненная энергия пополняется при помощи аптечек, а броня — найденных металлических пластин либо бронези-



летов. Максимальное число этих параметров также можно увеличить, найдя во время игры “карточку с расширением”, синего цвета — брони, желтую — здоровья.

5. Информация о выбранном в данный момент оружии. Большими цифрами написано число зарядов в магазине, а маленькими — общее их количество в вещмешке.

6. Магнитные карточки доступа. Своеобразные ключи, открывающие запертые двери. Бывают трех цветов — зеленого, желтого и красного для дверей разного типа.

7. Меню выбора оружия. То оружие, к которому закончились патроны, отображается желтым цветом.

Оружие

Большую часть игры нам предстоит протоптать на своих двоих, постоянно воюя с превосходящими силами противника, а потому и со средствами уничтожения здесь полное разнообразие.

Automatic Pistol

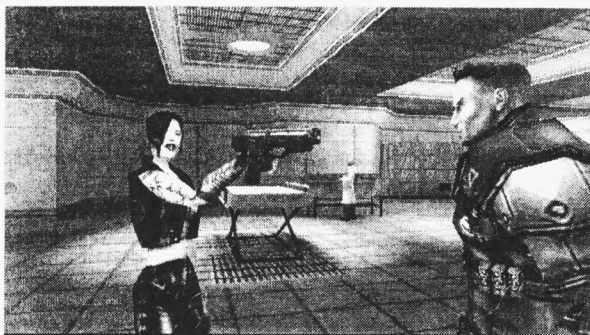
Самое первое оружие, слишком слабое даже для ведения боевых действий на начальных уровнях. Единственный неоспоримый плюс пистолета — его бесконечный боезапас.

Automatic Rifle

Стандартное оружие первых этапов. Средненькое по всем параметрам — убийности, скорострельности и скорости перезарядки. Такими автоматами вооружены основные силы Nod’овских солдат, поэтому вы редко будете испытывать недостаток в патронах.

Chain Gun

Пулемет. Чрезвычайно универсальная штука, отлично показывает себя как на ранних стадиях игры, так и ближе к концу, когда приходится бороться со сверхбронированными элитными отрядами. Один из немногих недостатков — большой разброс при стрельбе, плохо подходит для стрельбы на дальние расстояния.



▲ Никогда нельзя предсказать наперед, как повернется сюжет в следующем скриптовом ролике.

Flame Thrower

Огнемет — оружие коротельных отрядов Nod. Лучший выбор во время стычек в закрытых помещениях. Длинная струя огня может захватить сразу нескольких противников. Для борьбы на дальних расстояниях, увы, не пригоден совсем.

Chem Sprayer

Почти полный аналог огнемета, с той лишь разницей, что стреляет не огнем, а сжиженным тибериумом.

Grenade Launcher

Гранатомет. Штука совершенно бестолковая — выпущенные снаряды летят по параболе, убийная сила меньше, чем у гранатомета, и так далее. Годна к использованию только тогда, когда в ракетнице закончился боезапас, а против вас выступает какая-либо вражья бронетехника.

Rocket Launcher

Ракетница — отличное оружие на все случаи жизни. Любого пехотинца убивает наповал, а самому мощному танку обычно хватает три-четыре прямых попадания. Отлично подходит для борьбы со станковыми пулеметами противника.

Personal Ion Cannon

Переносная компактная ионная пушка. Жуткая вещь. Одним выстрелом сносит любой танк или любую

турель. Имеет всего два недостатка: патроны для нее на вес золота, а время перезарядки после каждого выстрела более трех секунд. Этого времени обычно достаточно, чтобы превратить наивного пушкаря в дырявое решето.

Sniper Rifle

Снайперская винтовка — абсолютный лидер борьбы с врагом на дистанции. По правой кнопке мыши винтовка переходит в режим увеличения, находясь в котором, можно даже подслушивать разговоры некоторых важных для прохождения игры персонажей.

Tiberium Auto Rifle

Очень мощное ружье. Двух выстрелов обычно достаточно, чтобы положить на лопатки самого бронированного противника. Имеет, правда, один существенный недостаток: при поражении таким оружием противник в большинстве случаев моментально мутирует в ужасный, агрессивный комок тибериумной слизи.

Tiberium Flechette Gun

Оружие, по действию похожее на дробовик — стреляет небольшими сгустками тибериума. Увы, из-за своей малой функциональности на поздних стадиях игры эта пушка осталась практически не у дел.

Laser Rifle

Лазерная винтовка приходит на смену обычному автомату ближе к концу игры. Не слишком высокая скорострельность с лихвой окупается силой и точностью стрельбы.

Laser Chain Gun

Полностью вытесняет обычный Chain Gun на последних уровнях. Мощный, быстрый и идеально точный пулемет, пригодный даже для расстрела вертолетов.

Volt Auto Rifle

Безусловный фаворит ближнего боя, жаль, что появляется только на последнем уровне. Заряды из вольт-пушки временно парализуют и обезживают противника, а мощный электрический ток превращает его в кучку дымящегося пепла. Нечасто, увы, встречаются и патроны.

Remote C4

Переносная взрывчатка. Служит для уничтожения неподвижных объектов вроде турелей, компьютеров, консолей и тому подобного.

Ion Cannon Beacon

Ультимативное средство уничтожения. Настоящий карманный Армагеддон. Просто положите радиомаяк ионной пушки рядом со вражеской базой, и через несколько секунд от нее останется одна пыль.

Некоторые советы

Во время игры вам не раз придется поехать на различных транспортных средствах. Управление любой техникой осуществляется точно так же, как и в нормальном режиме игры: курсорные клавиши — газ, тормоз и повороты, а мышкой поворачиваются башни у танков или пулеметы у Humm Vee или Buggy. Патроны у каждой машины — бесконечны.

Если по заданию миссии вам нужно саботировать то или иное здание, то не торопитесь его взрывать! Это всего лишь значит, что вы должны спуститься во внутренние коридоры этого здания и там отыскать и уничтожить управляющий компьютер (mainframe).



▲ Зло всегда умудряется уйти от возмездия в самый последний момент.

Некоторое оружие не может эффективно действовать на определенные типы противников. Например, все тибериумное оружие бесполезно против мутантов и Chem Troopers (химических войск, защищенных зеленым скафандром). Также и огонь будет абсолютно неэффективен против огнеметчиков.

Остальные достойные внимания нюансы геймплея мы постарались более или менее связно изложить в следующем ниже прохождении.

Пояснения по сюжету, игровым понятиям и персонажам

Nod — условные “плохие” во вселенной C&C. Полурелигиозное братство террористов-синдикалистов, замешанное на диктатуре пролетариата и прочем марксизме-ленинизме. В задачи Братства входит установление порядка и мира во всем мире своими... несколько специфическими средствами, вроде зомбирования масс и фанатического гипноза. Проводят различные опыты с тибериумом, а также обладают доступом к ядерному оружию.

GDI — условные “хорошие”, организация, созданная на базе НАТО, призванная противостоять натиску Братства, применяя при этом наиболее “гуманные” средства ведения войны, вроде ионных ударов с орбитальных военных спутников, ковровых бомбардировок и напалма.

Тибериум — чрезвычайно дорогое и малоизученное вещество инопланетного происхождения. Применяется в медицине и промышленности. При непосредственном контакте с телом вредно отражается на здоровье и может привести к мутациям. Именно в добыче тибериума пересекаются интересы Nod и GDI.

Ник “Хавок” Паркер — профессиональный Рембо, бывший глава спецотряда Dead Six, ныне работающий на GDI. По совместительству наш главный герой.

Сакура — отступница, бывшая напарница и коллега Паркера по Dead Six. Сотрудничает с Nod.

Мендоза — скверный тип, верный солдат Nod. Руководит операцией по похищению видных ученых GDI. Большой любитель тяжелых армейских огнеметов.

Доктор Мебиус — один из главных персонажей вселенной C&C. Ведущий в мире специалист по тибериуму, курирующий военные разработки тибериумного оружия.

Сидни Мебиус — дочь доктора Мебиуса, постоянно впутывающаяся в самые скверные ситуации.

Доктор Петрова — коллега доктора Мебиуса. Тайно работает на Nod. Мутировав, стала пропагандисткой идеи “нового мира”, в котором нет места обычным людям.

Хотвайр, Ганнер, Деадай, Патч — друзья и коллеги Паркера по Dead Six.

Кейн — глава Братства Nod и ведущий персонаж мира C&C. Без Кейна не обходится ни одна игра серии.



▲ Редкий момент: вся команда Dead Six в сборе!

ПРОХОЖДЕНИЕ

Миссия 1: The Scorpion Hunters

Война начинается! Небольшой разведывательный отряд GDI угодил в засаду и в настоящий момент держится из последних сил. Ситуация кажется безнадёжной, пока не появляемся мы. Итак, как только спрыгнули с вертолета — бегите вслед за инженерами, пока не попадете на небольшую простреливаемую площадку внутри горного ущелья. От дружелюбных солдат проку мало, поэтому быстро пробегите в правую часть площадки, где расположен некоторый стратегический запас брони и патронов, и начинайте планомерный отстрел вражин, периодически появляющихся на возвышениях с западной, восточной и северной стороны ущелья.

Когда с пехотой будет покончено, подождите, пока инженеры расчищают завал и отремонтируют технику. Садитесь в освободившийся Medium Tank и поезжайте на выход из ущелья. Не обращая внимания на вражий харвестер, продолжайте ехать по дороге, пока не заметите вражескую базу. Подождите, пока ваши напарники уничтожат все вражеские танки, и расстреляйте стационарную турель и SAM Site за колючей проволокой. Теперь остается только наблюдать, как гибнет база Nod'овцев под массированным натиском миротворческих сил.

Миссия 2: Rescue and Retribution

Сюрпризы продолжаются. На этот раз внезапная атака Nod нарушила все планы командования, и нам, как обычно, придется спасать положение. Бегите вдоль побережья, по пляжу, и по металлической лестнице карабкайтесь вверх на берег. По дороге сверните направо и продолжайте непрерывное движение вперед, периодически отстреливаясь от разрозненных отрядов противника. Солдаты противника неорганизованны, но если вам вдруг встречается офицер (пехотинец, вместо шлема носящий некое подобие берета) — немедленно уничтожайте супостата, ибо вражеские офицеры имеют уникальную способность призывать подкрепление.

Продолжайте двигаться по дороге. Заглядывайте по пути в окрестные дома — кроме насмерть перепуганных местных жителей, там еще можно отыскать полезные в хозяйстве патроны, аптечки или даже полные комплекты брони. Когда окажетесь на развилке дорог со сторожевой башней — незаметно подкрадитесь к ее входу и по лестнице вскарабкайтесь на второй этаж. Убейте тамошнего пехотинца и позаимствуйте у него снайперскую винтовку. При помощи этой новой игрушки устраните двух солдат, бегущих прямо по курсу, спускайтесь вниз, доходите до конца дороги и при помощи карманной взрывчатки уничтожьте две пушки, обстреливающие с берега ваши корабли. В благодарность за оказанную услугу доброе командование пришлет вам Medium Tank. Спускайтесь вниз на пляж, садитесь в танк и двигайтесь по дороге направо, по пути расстреливая подлетающие транспортные вертолеты с вражьем десантом.

Объезжайте мирную ферму и по тоннелю выходите в поле, где вас уже ждут несколько легких танков противника и вредная стационарная турель на горном уступе. Уничтожьте всех врагов в окрестностях (их на самом деле немного), выходите из танка и пешком переходите через заваленный противотанковыми "ежами" мост. Не забудьте подобрать лежащую на мосту магнитную карточку доступа. Поворачивайте по дороге налево и бегите вперед, пока не увидите церковь. Здесь вам встретится новый тип противников — огнеметчики,

так что старайтесь не заходить в само здание, а выманить негодяев на улицу, где и расстрелять с безопасного для здоровья и жизни расстояния.

От церкви поднимайтесь по тропинке вверх и при помощи снайперской винтовки устраните еще одного вражеского офицера на наблюдательном посту в сторожевой башне. Поворачивайте направо и мимо Hand of Nod продолжайте движение по дороге. В конце концов вы дойдете до массивного каменного забора, за которым и расположен Nod Detention Center — искомый объект всей нашей миссии. Чтобы открыть ворота в заборе, нужно взломать компьютер внутри Communications Center — здания, находящегося по соседству. Проходите внутрь и на лифте спускайтесь на нижний уровень центра. В помещении вам будет оказано некоторое сопротивление, но



▲ Переносная ионная пушка способна с одного выстрела уничтожить даже тяжелый танк.

если к тому времени вы не растратили весь запас баллонов для огнемета, то сейчас самое время пустить его в ход. На нижнем уровне пройдите по широкому коридору и взломайте компьютер. Если заодно вы решили вывести из строя и весь коммуникационный центр, то заложите взрывчатку под консоль управления зданием неподалеку. Ну а теперь выходите на воздух, и при помощи маленького пульта на стене открывайте массивные ворота и освобождайте не до конца зомбированных пленных.

Миссия 3: Armored Assault

Длительная и необычайно затянутая миссия по спасению группы ведущих ученых под руководством легендарного доктора Мебиуса из лап лидеров мирового терроризма. По сути, эта миссия — первый камешек в стену глобального сюжета всей игры. Итак, мы начинаем в одиночку посреди замерзшей дороги. Продвигайтесь вперед на юго-запад, пока не увидите джип Humm Vee. Садитесь внутрь и въезжайте по дороге на холм, где уже идет активная перестрелка. На вершине холма безобразничают Nod'овские солдаты. Расстреляйте обычную пехоту издалека, но в первую очередь снесите группу гранатометчиков, пригваздивших на некотором возвышении позади бочек с горючим. Чтобы вам не докучал парящий в окрестностях вертолет, можете заодно уничтожить и Helicopter Pad.

Продолжайте движение на юго-восток, проезжайте каменный тоннель и, если хотите, можете поучаствовать в схватке наших сил с вражеским десантом. В самом конце дороги, перед очередным тоннелем, как раз для этих целей стоит брошенный врагом Buggy, можете сесть внутрь и навести порядочный шорох в стане врага, расстреляв десантирующихся на холм пехотинцев. Когда утихнет шум битвы, двигайтесь в тоннель на северо-запад и, как только появитесь на свежем воздухе, быстренько садитесь в Mammoth Tank возле выхода, ибо сейчас здесь станет по-настоящему жарко. Вражеские танки атакуют ваши позиции — сбейте их на расстоянии, затем расчистите дорогу к следующему тоннелю и, не обращая внимания на снующую под ногами пехоту, не спеша продвигайтесь в свободный тоннель на северо-запад.

Когда тоннель окажется позади, вы обнаружите себя на мосту — уничтожьте идущий по нему конвой, а заодно и разбейте близлежащий SAM Site, чтобы облегчить спуск нашего десанта. Будьте предельно осторожны, маневрируя в этом районе: в сторожевых башнях на вершине холма сидит целая группа вражеских гранатометчиков. Когда избавитесь от всех врагов, поезжайте по аллее на запад. Впереди на дороге стоит дом, дружелюбный танк увлеченно перестреливается с бронетехникой противника, а с воздуха спускается десант. Нет смысла надолго задерживаться в этом районе. У западной стены фасада дома стоит пустой Light Tank, садитесь внутрь и, разбив по пути вражеский танк, поезжайте по дороге на восток. Уничтожьте в этом районе очередной SAM Site и ждите на дороге подкрепления.

Со свежими силами продолжайте движение в единственном направлении, пока впереди не застанете перестрелку на мосту. С гранатометчиками расправится будет не так-то просто, поэтому старайтесь расстрелять негодяев с безопасного расстояния при помощи снайперской винтовки. Уничтожьте на мосту два последних SAM Site, и транспортный вертолет вместе с десантом принесет нам свежий Medium Tank. Садитесь в танк и мчитесь по дороге вперед до длинной дамбы, в конце которой стоит Nod Obelisk. С "обелиском" шутки плохи, поэтому осторожно совершите следующий маневр: на полном ходу мчитесь к самому основанию "обелиска" (ваш танк сможет выдержать два-три прямых попадания), а возле входа вылезайте наружу и входите в здание. Внутри воспользуйтесь служебным лифтом и опуститесь вниз. Перебейте небольшую внутреннюю охрану и заложите взрывчатку под управляющий компьютер "обелиска". Все, теперь он больше не опасен. Выбিরайтесь на свежий воздух и заходите внутрь длинного бункера вдоль дамбы.

В бункере Nod'овцы окажут вам незначительное сопротивление; ваша задача — пробраться в его северную часть и саботировать консоль управления, отвечающую за распределение электроэнергии. На улице прямо за "обелиском" откроются ворота, проходите за них и продолжайте движение вглубь тоннеля, придерживаясь юго-западного направления. Кое-где вам на пути будут попадаться специализированные тибериумные войска — люди в глухих непроницаемых скафандрах. Запомните одну важную деталь: против таких подразделений не действует их собственное оружие — тибериумные распилители, так что при стычке



▲ Выставка достижений Nod'ового хозяйства: "обелиск" и танк-невидимка в одном флаконе. Еще через две секунды мне крышка.

с ними используйте огнемет или старый добрый пулемет. В тоннелях продолжайте двигаться в юго-западном направлении до тех пор, пока не натолкнетесь на обширный зал с огромным куском тибериума посередине. Двигайтесь оттуда на северо-запад, затем по коридору на север и оттуда вверх, прямо к подножию Hand of Nod.

Входите внутрь здания и на лифтах поднимайтесь вверх до комнаты с закрытыми дверями и большим терминалом, поднимитесь еще на один этаж и смотрите небольшой скриптовый мультфильм, в котором наши ученые спешно выезжают с базы на вертолете. Оглянитесь назад — прямо перед вашими ногами откуда ни возьмись появилась магнитная карточка доступа. Возвращайтесь к закрытым дверям и открывайте их при помощи карточки. На улице вас уже поджидает генерал Мендоза, ваш заклятый враг на ближайшие несколько миссий. Запомните — с генералом шутки плохи, так что не лезьте на рожон, а расстреливайте супостата из пулемета со значительного расстояния — все равно, едва почуввав опасность, Мендоза поймает трос вертолета и скроется в заоблачных высях. Не отставайте и бегите за ним. Подбегайте к трапу транспортного самолета на взлетной площадке, и...

Миссия 4: The Plot Erupts

...и снова неудача. Самолет сбит перебежчицей Сакурой, а мы находимся akurat под обстрелом собственных штурмовых катеров. Быстро бегите вверх по берегу и из ракетницы уничтожайте стационарную пушку. Поворачивайте к оборонным бункерам, отбивайте атаку Nod'овцев (старайтесь в первую очередь уничтожать офицеров, чтобы избежать подкрепления) и в одном из охранных дзотов используйте радио, чтобы вызвать подкрепление.

Пока наш десант высаживается на берег, бредите вперед мимо обломков самолета по аллею к руинам. Там нас уже ожидает новая заварушка: в руинах крепко обосновались отряды огнеметчиков. Для начала уничтожьте стационарные пушки из ракетницы, а потом переключайтесь на офицерский пулемет и принимайтесь за живую силу противника. Когда бой утихнет, заминируйте и уничтожьте два SAM Site среди руин и по серпантину продолжайте двигаться на северо-восток.

На деревянном мосту мы попадаем в очередную засаду: вражьи автоматчики спрятались за водопадом в небольшой пещере. Зачистите пещеру, а заодно и не поленитесь дойти до самого ее конца ради поиска брони и нелишних в нашем деле патронов. Возвращайтесь к мосту и идите дальше. Прямо по курсу будет огромная береговая пушка, которую можно уничтожить только с воздуха. Взорвите два окрестных SAM Site, после чего на разборки прилетит вертолет Орса, а мы сможем спокойно продолжать движение в северо-западном направлении, пока не дойдем до ворот Nod-базы.

На территории врага нужно действовать быстро. Не обращайте внимание на активное внимание всего воинского контингента к вашей персоне, а прямоком бегите внутрь Communication Center. Спускайтесь на лифте на нижний уровень и отстреливайте из ракетницы стационарные пулеметы под потолком. В одной из комнат вы встретите голо-проектор с голограммой самого Кейна, который, сказав пару ласковых, растворится в воздухе, оставив вас наедине с закрытой дверью. Делать нечего — придется искать ключ. Выходите на воздух и двигайтесь к Tiberium Refinery. Внутри самой фабрики нет ничего примечательного (кроме стандартного звзда охраны), а вот на нижнем ее уровне обитает офицер, убив которого, вы заполучите вожделенную магнитную карточку доступа.

Возвращайтесь обратно в Communication Center, открывайте закрытую дверь и скачивайте необходимую информацию из станционного компьютера. Выйдя за пределы базы, вы обнаружите пристальное внимание к вашей персоне со стороны мадам Сакуры, летающей вокруг базы на штурмовом вертолете. Что ж, придется принять бой. Доставьте ракетницу и пытайтесь попасть в вертолет в тот момент, когда тот совершает разворот, перед тем как войти в вираж. Если ракеты внезапно закончились — попробуйте обычный пулемет. От ответных выстрелов лучше прятаться внутри зданий или за многочисленными ящиками, в изобилии разбросанными по территории асей базы. Когда вертолет Сакуры загорится и врежется в гору, на острове внезапно проснется... вулкан! Не стоит терять время и любоваться на красивый смог, поворачивайте на восток и что есть духу бегите с территории базы, спускайтесь по берегу вниз и, перебив охрану, проникайте на причал.

Миссия 5: Stowaway

Убегая со ставшего небезопасным острова, мы попали не в самое лучшее место для подобного рода мероприятий — шлюзовой отсек военного крейсера Nod. Итак, эта миссия — частично скрытная операция, "частично" потому, что игра не закончится в тот момент, когда на корабле поднимется тревога, однако бесконечно бегущие по вашу душу патрули — тоже зрелище малоприятное. Итак, от вашей субмины поворачивайте

направо, поднимайтесь по лестнице наверх и заходите в следующую комнату. Отсюда сворачивайте налево, и вы попадете в ракетный отсек. Возле стен стоят четыре большие кассеты с торпедами, приведите их в негодность и продолжайте движение в противоположную дверь в этом помещении.

Приготовьтесь к небольшой перестрелке в машинном отсеке. Старайтесь не использовать тяжелого оружия, чтобы не привлекать лишнего внимания. Спуститесь на нижний уровень отсека и заходите в дверь налево. Перебейте тамошнюю охрану и заберите у одного из стражей магнитную карточку доступа. Возвращайтесь в машинный отсек и поднимайтесь на верхнюю палубу, где вы и найдете камеры с пленными солдатами GDI. Для того чтобы вызволить их, понадобится карточка доступа к тюремному отсеку. Возвращайтесь в комнату, где вы до этого перебили всю охрану. Не отвлекайтесь на подсобные помещения и аккуратно проходи-



▲ От огнеметчиков стоит держаться подальше — взрывоопасные ребята.

те подряд через все двери, которые требуют магнитную карточку вашего цвета (зеленую). В конечном итоге в одной из комнат вы обнаружите первого помощника, в окружении весьма солидной охраны. Используя огнемет, заставьте всех успокоиться, возьмите с тела помощника желтую магнитную карточку доступа и возвращайтесь в шлюзовую отсек, откуда вы начали променад по вражескому крейсеру.

Открывайте единственную дверь желтого цвета и заходите внутрь. Вам, похоже, здесь не рады. Разметайте охрану и идите в самый конец комнаты, там выйдете через дверь направо. В комнате хранятся еще две кассеты торпед. Как и раньше, приведите их в полную негодность, поднимайтесь наверх и выходите на палубу. Направляйтесь в капитанскую рубку (дверь на противоположном

конце палубы), устранив многочисленную охрану капитана, а после и его самого. Заберите с тела морского волка красную магнитную карточку и возвращайтесь в тюремный отсек. Откройте решетки всех пленных при помощи магнитной карточки.

И, наконец, финальный рывок. На «скрытность» можете уже наплевать — на корабле творится настоящая паника. Возвращайтесь в шлюзовую отсек и попытайтесь отвлечь охрану огнем. Вам во что бы то ни стало нужно прикрыть отход наших к субмарине. Стреляйте из ракетницы и ведите беспорядочные очереди по толпе охраны, медленно продвигаясь вниз. Когда вы и все ваши подопечные успешно доберутся до субмарины — побег состоялся!

Миссия 6: Deadly Reunion

Спланированная операция по высадке нашего десанта во вражеском тылу внезапно оказалась под угрозой: вертолет с нашими братьями по оружию, группой секретного спецподразделения Dead Six сбит, в городе кипит бой, и мы срочно вылетаем товарищам на помощь. Путь к успеху в этой миссии — во взаимодействии. Помимо вражеских солдат, город буквально кишмя кишит партизанами и бойцами сопротивления, обычными мирными людьми, взявшимися за оружие. Каждый из партизан может оказать вам колоссальную помощь — внимательно слушайте, что они вам говорят, и неотрывно следуйте за ними, если вам предложат эскорт.

В самом начале миссии бегите на запад, по улицам. В узком дворике вы натолкнетесь на группу вражеских офицеров и один Light Tank, сражающихся с партизанами. Для начала уничтожьте танк, а затем с безопасного расстояния расстреляйте офицеров, расположившихся на балконах гранатометчиков. В самом конце улицы под завалом из деревянных балок оказалась Хотвайр, наша боевая подруга. Расчистите завал при помощи взрывчатки, поговорите с Хотвайр и продолжайте движение на юго-восток. Иногда поглядывайте на окна соседних зданий — порой из них внезапно выпрыгивают наиболее смелые вражьи солдаты.

Через некоторое время на улице вас встретит Flame Tank. Не вступайте с ним в бой, а лучше отступите на-

зад и спрячьтесь в одной из узких подворотен, а когда танк проедет мимо, выходите из укрытия и ударяйте с тыла из ракетницы. В конце улицы площадь, на которой сейчас идут серьезные бои. Light Tank, спрятавшись за углом, штурмует укрепленную позицию в центре площади, а по всему периметру стоят вражьи снайперы и офицеры с пулеметами. Устранив живую силу противника, рассчитайте момент и в паузе между выстрелами танка добегайте до укрепленной позиции в центре и оттуда расстреливайте его из ракетницы. Внутри этого импровизированного бункера вам встретится Ганнер, очередной боевой товарищ. Поговорите с ним, а потом, собрав многочисленных трофеи, идите в открытую дверь дома за бункером.

Поднимайтесь на второй этаж и по мосту перебегайте на соседнюю улицу. Осторожно: этот район буквально напичкан снайперами, поэтому не забудьте осмотреть каждый подозрительный балкончик через прицел вашей снайперской винтовки. В середине улицы вам встретится отряд вражеских офицеров при поддержке Light Tank, а также группа нахальных огнеметчиков. Используйте против них обычный пулемет — вообще на протяжении всей миссии у вас не должно возникнуть трудностей с боеприпасами для него. Продолжайте



▲ Все-таки кататься на бронетранспортерах Nod куда веселее, чем на однообразных и скучных танках GDI.

движение вперед по улице в юго-западном направлении. В очередной подворотне вас встретит APC и десант из нескольких штурмовиков. Постарайтесь уничтожить APC до того, как из него вылезут огнеметчики. Разделавшись со всеми, поднимайтесь вверх по лестнице и идите за высокие каменные ворота к месту, где догорает вертолет.

Внезапно на арене вновь объявится наш старый знакомец Мендоза. Не давайте супостату подойти близко к вам и с большого расстояния расстреливайте его из пулемета. Когда недобитый враг скроется, идите по улице на восток и садитесь в пустой Light Tank. Теперь операция пойдет куда веселее: уничтожайте две охранные башни и небольшую кучку пехотинцев (тех, кто подходит вплотную, можете просто давить гусеницами). Двигайтесь дальше и расстреливайте ракет-

ный расчет в доме с правой стороны. На востоке разделайтесь еще с одним танком, а с большого расстояния обстреливайте две APC вместе со всеми сидящими внутри пехотинцами.

Возле реки вы обнаружите полуразрушенный дом. Выходите из танка и поднимайтесь на второй этаж — там вас уже поджидает Деадай, третий член нашего отряда. Поговорите с ним и бегите на восток вдоль реки, где за поворотом вас уже дожидается пустой Flame Tank. Садитесь внутрь и начинайте движение по соседней улице. Впереди незначительное сопротивление вам попытается оказать еще один APC и такой же Flame Tank (здесь секрет победы заключается в том, чтобы начать стрелять значительно раньше коллеги, вместо прямого тарана отступая назад).

Танк можете оставить — больше он вам не понадобится. Бегите вслед за Deadeye до кафедрального собора, заходите внутрь и поднимайтесь на второй этаж. Здесь уже вся компания в сборе! К нашим знакомым присоединился только спецназовец Патч. После короткого диалога вы вдруг выясните, что элитное подразделение противника Black Hand уже обложили собор со всех сторон, так что мы оказались в натуральной засаде. Действовать здесь нужно быстро. Не дожидаясь прихода основных Nod'овских сил, выбегайте на улицу и при помощи ракетницы сносит четыре артиллерийских установки по всему периметру собора, а после забегайте внутрь и старайтесь держаться поближе к своим товарищам. Помните: никто из них не должен погибнуть, иначе миссия моментально завершится далеко не самым счастливым концом. Вражий спецназ не заставит себя долго ждать: методично отстреливайте всех вбегающих в здание противников, в то время как ваши друзья будут сдерживать атаку возле другого входа. Это, в принципе, не так уж сложно, главное — не пытаться помочь другим, а полностью сконцентрироваться на своей задаче. Когда почувствуете, что живой силы у врага больше не осталось, выходите на улицу и сбивайте кружащий над собором вертолет. Вот теперь действительно все.

Миссия 7: The Grip of Black Hand

Итак, теперь Nod'овцы прячут многострадальных ученых в катакомбах древней усадьбы. Пора нанести нашим друзьям визит вежливости. Усадьба кишит вражеским спецназом, так что старайтесь провоцировать врагов на ближний бой, в котором они не так сильны, как в снайперской стрельбе. Во время стычек в узких помещениях постоянно используйте тибериумное оружие или огнемёт.

Для начала избавимся от сигнализации. Двигайтесь вперед и входите в первую же попавшуюся дверь. Вы окажетесь в небольшом зимнем лабиринте, пройдите его до конца и увидите небольшую часовенку. Войдите внутрь, спуститесь на нижний этаж и взорвите контролирующий компьютер. Так, теперь за сигнализацию можно не волноваться. Возвращайтесь обратно к большому дому и по одной из лестниц поднимайтесь на второй этаж. Продолжайте двигаться вверх, планомерно зачищая комнату за комнатой. Довольно утомительное занятие, но все же эти бесконечные битвы придется пережить. Наконец, оказавшись на верхнем, третьем, этаже, следуйте по стрелке в небольшую комнатку с огромным терминалом. Голографический Кейн, как всегда, выступит с небольшой речью, а мы взломаем компьютер и отправимся на поиски заточенных в подвале ученых.

Внизу, под общим обеденным залом (большая комната с дубовыми столами), находится неприметная дверь. Открывайте ее, уничтожайте стационарный пулемет под потолком и проходите вглубь помещения. Далее последует небольшая сценка, в которой нас предадут, выручат, снова предадут и... Впрочем, сами увидите. Как бы то ни было, после всех испытаний мы остаемся посреди горячей усадьбы наедине с дочерью профессора Мебиуса — Сидни. Придется выбираться наружу. Половина коридоров завалена, поэтому у вас никогда не будет двух вариантов пути. Просто бегите вперед, пока не выйдете на улицу.

А там очередной сюрприз! Вертолет с остальными учеными улетел, однако настойчивый Мендоза, похоже, решил разобраться с нами раз и навсегда. Ну что ж, главное правило в сражении с ним — постоянно держаться от агрессора на порядочном расстоянии. Ходите кругами вокруг взлетной площадки, поливая злодея свинцом и не подпуская его ближе, чем на выстрел огнемёта. Если Мендоза все-таки подобрался ближе, быстро переключайтесь на тибериумное оружие и отвечайте химией на огонь. В конце концов, добро (то есть, конечно, мы) обязательно восторжествует.



▲ Эпическое зрелище: ионные орбитальные пушки сравнивают с землей базу агрессора.

Миссия 8: Obelisk of Oppression

Nod'овцы затеяли отомстить Паркеру за похищение Сидни Мебиус, так что на наш маленький городок вот-вот грозит обрушиться ядерный удар. Самое время бежать со всех ног. Запомните, что во время этой миссии ни в коем случае не должен погибнуть ни один член отряда Dead Six и уж тем более должна остаться в живых Сидни.

После короткого диалога выбегайте из собора и бегите вперед по дороге. Старайтесь бежать впереди вашего отряда, чтобы отвлекать огонь случайных противников на себя. За углом вас будет ждать небольшая засада; быстро и не жалея патронов устраните всех атакующих, ракетницей подбейте Light Tank под каменным фасадом. Повторяйте все в точности до наоборот, как вы это делали в миссии №6. Бегите знакомыми подворотнями и отстреливайте снайперов на балконах. Уничтожайте скопления тибериумных солдат огнемётом, а засевших на крышах зданий гранатометчиков снимайте при помощи снайперской винтовки. Никогда не пропускайте никого из отряда вперед себя, оставляя товарищей для прикрытия тыла.

За вторым по счету поворотом вас уже будет ждать вертолет, все, кроме Хотвайр, залезут внутрь, вы же

в это время должны сдерживать огонь двоих Buggy в проулке (не жалейте ракет!), а пока она колдует над SAM-Sites, вы должны отстреливаться от превосходящих сил элитной пехоты Nod. Когда Хотвайр закончит отключение зенитных ракет — вся группа погрузится на вертолет и улетит, а вы снова останетесь в одиночестве.

Оставшаяся часть миссии — глобальная бесхитростная драка, которая проходится почти что на одних рефлексх. Направление всегда одно: просто следуйте "стрелке" в правой верхней части экрана, и никогда не заблудитесь. Внимательно следите за окнами всех попадающихся на пути домов (снайперы здесь не редкость), а также не забывайте заглядывать в подворотни для сбора брони, аптечек и патронов. В самом конце миссии, когда вы добредете до одиноко стоящего в поле "obeliska", не торопитесь расслабляться. Приготовьте ракетницу и ждите — буквально через несколько секунд под ним материализуется невидимый танк и откроет по вам массированный огонь. Когда с ним покончите, то не забудьте расправиться с двумя мобильными ракетными комплексами под "obeliskом".

Миссия 9: Evolution of Evil

Что-то нам хронически не везет. Очередная тщательно спланированная операция с треском проваливается, и Хавок попадает в плен к проклятым захватчикам. Впрочем, помощь приходит с самой неожиданной стороны. Отступница Сакура тайно проносит нам пистолет и открывает дверь камеры. Есть маленький шанс, а значит, нужно его использовать.

Итак, первым делом не спешите убежать из камеры и дождитесь, пока мимо вашей двери не пройдет офицер из патруля. Устраните врага метким выстрелом в голову, заберите пулемет, расстреливайте немногочисленную охрану и выбегайте из блока камер. Поднимайтесь наверх, перебейте небольшой патруль и при помощи терминала откройте все камеры на уровне. Военнопленные разбегутся по всей территории лагеря, на базе поднимется тревога, начнется полнейшая неразбериха. Бегите к северному выходу из тюремного бункера. В левой двери от северного выхода сидит вражеский офицер — убейте его и заберите магнитную карточку. С ее помощью откройте правую дверь у выхода и позаимствуйте в подсобке столько оружия, сколько сможете унести. Вооружайтесь ракетницей и выходите на свежий воздух.

На улице внимательно осмотритесь по сторонам и взорвите все стационарные турели в вашем поле зрения. На улице находятся два стальных барака охраны — если хотите разжиться дополнительным арсеналом, можете провести внутреннюю зачистку. Обратите внимание на вертолет, который все это время кружит над бараками. Не связывайтесь с ним в перестрелку — лучше пусть о нем позаботится кто-нибудь из сбжавших вместе с вами товарищей.

Бегите к воротам на восток, сразу за ними стоит пустой Light Tank. Садитесь внутрь и приготовьтесь отстреливаться от сбегавших к вам сил противника. Старайтесь уничтожать транспортные вертолеты с десантом еще на подлете и не связываться в бой внутри периметра базы. Особое внимание обратите на новый тип солдат, так называемых "невидимок". Их невозможно обнаружить до тех пор, пока они не начнут стрелять. Продвигайтесь на танке вперед по песчаному каньону, по бетонному тоннелю проезжайте под барханами и двигайтесь напрямик через подземный бункер до близстоящих Nod-зданий.

Забейте напрямик в гараж, расстреливайте притаившийся там танк с огнематами, выходите из своего гусеничного друга и на лифте спускайтесь на нижний уровень базы. Отстреливаясь от сильных штурмовых отрядов, пройдите по идентичному гаражу до самого конца и спускайтесь на лифте вниз. Здесь вам встретятся Acolyte — самые совершенные солдаты противника, имеющие иммунитет к тибериумному ору-



▲ Лазерный пулемет не подведет даже в битве с финальным боссом.

жую и сами вооруженные скорострельными тибериумными винтовками. Продолжайте двигаться вперед, вглубь базы до небольшой внутренней комнатки с постаментом и очередной голограммой Кейна. Обойдите постамент с обратной стороны и на красном лифте спускайтесь вглубь секретных лабораторий.

Внизу вас ждет новая встреча с доктором Петровой, все это время бывшей тайным агентом сил зла. У нее в заложниках находится Мебиус, его дочь и даже неуловимая Сакура, а всю эту дружную компанию охраняет ужасный тибериумный мутант, машина-убийца Raveshaw. После небольшого диалога Петрова оставит вас наедине с этим чудом генетики, а сама заберет Сидни и тихо исчезнет при помощи новейшего маскирующего устройства. Битва с Raveshaw очень сложна. Взять хотя бы то, что единственным эффективным оружием против этого монстра является старая добрая ракетница. Не попадайтесь Raveshaw под удар, просто... убегайте от него! Старайтесь по пути успеть подобрать разбросанные по лаборатории аптечки или перезарядить ракетницу. Иногда в этом долгом марафоне Raveshaw будет делать небольшой перерыв, и для поддержания сил бежать в центр комнаты и подзаряжаться от синего кристалла тибериума. В тот момент, когда он остается неподвижно стоять возле кристалла, вам необходимо успеть сделать как можно больше удачных выстрелов по его скромной персоне. Всего бой может длиться от трех до четырех периодов подобной "подзарядки". Если вдруг ракеты закончатся, расстреливайте супостата из пулемета или забрасывайте издали гранатами.

Миссия 10: All Brains, No Brawn

После того как погиб Raveshaw, а мы освободили доктора Мебиуса, настала пора сматываться из этого расщелины мутации. Кстати, о мутации. Пока мы дрались с ярким представителем новой расы, мутанты умудрились вырваться на волю и без разбора крушат все вокруг на базе. Итак, после того как доктор Мебиус прочитает вам небольшую лекцию об уникальности синих кристаллов тибериума, бегите к красному лифту и поднимайтесь наверх. Вы окажетесь в той комнате, где в прошлой миссии видели постамент с голограммой Кейна. Справа и слева от постаmenta — две двери, ведущие в небольшие лабораторные помещения. Пройдите в левое. При помощи лазерной винтовки избавьтесь от заседающих внутри мутантов, затем зайдите в прозрачную комнату в углу и подождите, когда Мебиус облачится в электрокостюм. Теперь убить профессора будет куда сложнее. Всегда помните о том, что если доктор погибнет — миссия провалится.

Пройдите в левое помещение, совместными силами перебейте скопившихся внутри монстров и стационарные пулеметы под потолком (однако не заходите слишком далеко в комнату, чтобы не подставлять Мебиуса под пули). Заберите из этого помещения зеленую и желтую магнитные карточки допусков, возвращайтесь в зал с постаментом и при помощи консоли откройте большую стеклянную дверь. Продолжайте движение вверх, не отходя от профессора ни на шаг. На пути вам будут попадаться как мутанты, так и укомплектованные отряды Nod'овцев. Не мешайте их взаимным разборкам и все время добивайте победителей. Против мутантов хорошо подойдет лазерная винтовка, а против обычных людей сгодится любое тибериумное оружие.

Поднимайтесь вверх на лифте, сворачивайте на юго-запад и проходите в западный тоннель. Здесь вас ждет массивное наступление гадов, старайтесь прикрывать Мебиуса выстрелами из гранатомета и не забегайте вперед, чтобы профессор не сорвался с места и не забежал в самую гущу врагов. Бегите по коридору мимо горящего грузовика и поднимайтесь вверх на грузовом лифте. Не выходя из лифта, уничтожьте при помощи ракетницы все стационарные пулеметы под потолком, подстрелите одинокого ракетчика и выходите на мост. По мосту перебегайте в противоположный подземный бункер и поднимайтесь на грузовом лифте вверх.

Обязательно сохранитесь в этом месте, ибо предстоит не на шутку серьезное сражение. Едва откроются двери лифта — профессор рванет вперед, а за углом в это время поджидает довольно значительная группировка мутантов. В первую очередь вооружитесь ракетницей и снесите два стационарных пулемета на противоположной стене, затем переключайтесь на лазерную винтовку и спешите на помощь Мебиусу. Пытайтесь сконцентрировать огонь мутантов на себе, дав возможность доктору отступить в тыл, затем, спрятавшись за развалинами, по одному отстреливайте наступающих монстров, а если вдруг закончатся заряды к винтовке, жгите агрессоров из огнемета. Когда сражение утихнет, поднимайтесь на лифте, по ступенькам идите вверх и, оказавшись в ангаре, через огромные ворота выходите на улицу.

Далее все просто. Приготовьте ракетницу и внимательно следите за пустынным пейзажем. Как только по воздуху пойдут специфические "волны" (как при появлении "невидимок"), немедленно пускайте в то место пар тройку ракет. Если вы все сделали быстро и правильно, Nod'овский Stealth Tank не успеет сделать ни единого выстрела. Поднимайтесь на холм, к которому уже подлетает дружественный вертолет, перестреляйте немногочисленных вражеских офицеров и вместе с перепуганным насмерть профессором заходите в спасательный вертолет.

Миссия 11: Tomorrow's Technology Today

Финальная операция в тылу врага. Основная цель миссии — уничтожение идеологического оплота противника, таинственного храма Nod, однако вот же незадача — наш верховный генералитет не позаботился даже о минимальной поддержке вашей персоны, так что всю миссию воевать придется практически в одиночку. Впрочем, нам не привыкать.

Продвигайтесь вперед, пока не увидите дружественный Mammoth Tank, обменивающийся снарядами с легким танком противника. Можете на время оставить их в покое и сосредоточить свое внимание на ПВО (SAM Site рядом с нашим танком необходимо уничтожить как можно скорее) и на Hand of Nod, что расположена прямо по курсу. Заходите в “руку” и, отстреливаясь от противников, спускайтесь на нижний этаж и выводите из строя главную управляющую консоль. Когда враг лишится притока пополнения живой силы, выходите из здания и двигайтесь вдоль стены на запад, к месту расположения Tiberium Refinery.

Перед подъездом к руинам уничтожьте две стационарные пушки у входа и заходите внутрь фабрики. Будьте осторожны: внутри обитают в основном тибериумные войска, так что надежнее будет пользоваться лазерной винтовкой или лазерным пулеметом. Спускайтесь на нижний уровень, по периметру обходите станцию очистки тибериума, в центральной комнате фабрики саботируйте управляющий компьютер и поднимайтесь наверх. А наверху вам уже заготовлена торжественная встреча. Постарайтесь не пользоваться центральным входом, а выйти из фабрики с обратной стороны, через черный ход. Берите наизготовку снайперскую винтовку, заходите с восточной стороны и начинайте методичный отстрел вражеских ракетчиков (на земле), снайперов (на руинах и в нишах на центральной стене) и простой пехоты, столпившейся у входа.

Проходите мимо колонн в восточной части руин и по узкому проходу перебирайтесь на другую сторону. Видите массивные чугунные ворота, через которые мы не могли пройти на вражью базу с самого начала миссии? Так вот, теперь мы зашли с обратной стороны. Открывайте ворота при помощи консоли, по пригорку спускайтесь к Hand of Nod, садитесь в освободившийся Mammoth Tank и через открывшиеся ворота выезжайте на территорию вражеской базы. Вам навстречу двинется небольшой отряд гранатометчиков. Поскорее избавьтесь от него и сосредоточьте все внимание на “обелиске” прямо по курсу. Ваш танк выдержит два-три прямых попадания луча “обелиска”, так что не рассуждайте долго и начинайте планомерное движение к подножию здания, где, быстро выскочив из машины, через заднюю дверь заходите внутрь.

В “обелиске” спуститесь на лифте вниз, перебейте взвод охраны и уничтожьте управляющую консоль. Теперь, когда “обелиск” больше не опасен, поднимайтесь обратно на поверхность и оглядитесь по сторонам. Видите огромное здание, окруженное ярким световым забором? Это и есть вождельный храм Nod, но пока забор не будет обосточен — внутрь мы не войдем. Пустите на воздух два SAM Site’а в районе “обелиска” и продолжайте свое движение к закрытым воротам на севере. Видите небольшой просвет между внутренней частью ворот и скальной породой? Отправляйтесь напрямик по этому импровизированному тоннелю и выйдете как раз к основной базе противника.

Отбивайте атаку превосходящих вражеских сил. Особое внимание уделите вертолетам (если не хотите, чтобы они докучали вам весь остаток миссии — уничтожьте окрестный Helipad) и той группе снайперов, что сидят на крыше Construction Yard. Когда бой поутихнет, забегайте внутрь этого строения и саботируйте управляющую консоль на нижнем уровне. Будьте предельно осторожны: Construction Yard буквально напичкан элитными силами Nod’овцев, так что не скупитесь на патроны к лазерному пулемету для живой силы врага и заряды ракетницы для уничтожения подвесных стационарных пулеметов. Когда главный компьютер этого сердца вражеской базы прикажет долго жить, выходите на свежий воздух, садитесь на неизвестно как оказавшийся здесь Humm Vee и подъезжайте к северным воротам. Снесите охранную пушку, откройте ворота при помощи консоли и двигайтесь вниз, в долину.

В долине расположены Power Plant и Communication Center — два последних здания, которые нам необходимо вывести из строя. Не вылезая из вашего джипа, перестреляйте всю живую силу врага в окрестностях этих двух зданий, а потом начинайте саботаж. Причем Communication Center лучше выводить из строя в первую очередь, ибо если первой перестанет действовать электростанция, вы можете элементарно заблудиться в темноте узких коридоров коммуникационного центра в поисках нужной консоли. После того как оба здания выйдут из игры и вы получите сообщение, что все готово к удару ионной пушки по храму, открывайте точные ворота, проходите с обратной стороны к “обелиску”, подходите ко входу в храм и...

Что ж, победу, оказывается, праздновать еще рановато. Пусть основная часть храма и уничтожена, но внутри у нас осталось одно маленькое дельце — спасти Сидни, похищенную дочь профессора Мебиуса.

Миссия 12: Stomping on Holy Ground

Итак, мы внутри разрушенного храма Nod, и перед нами последнее испытание: пробраться в разрушенные подземные лаборатории и вызволить из плена дочь доктора Мебиуса Сидни. Эта миссия очень сложна, и главным образом тем, что враги в ней появляются практически бесконечно. Так что никогда не стойте на одном месте, а продолжайте двигаться, двигаться и еще раз двигаться вперед, невзирая на более чем достойное сопротивление противника.

Миссия начинается с того, что мы оказываемся в самой гуще событий и по нашей персоне уже ведется активный огонь. Не меняя оружие, подстрелите из пистолета двоих офицеров, что стоят к вам спиной (они слабы, так что скончаются от единого выстрела), быстро бегите в левую часть огромного зала, подбирайте броню и патроны и осторожно прыгайте в огромный пролом в полу на второй уровень храма. Взрыв "распорол" всю конструкцию здания насквозь, так что через пролом вы сможете видеть пол самого нижнего, третьего уровня. На втором уровне вас уже ждет отряд штурмовиков (используйте против них любое имеющиеся тибериумное оружие). Отбив первую атаку, забегайте в небольшую подсобку за пультом управления. Соберите броню и аптечки, быстро пробегайте в другой конец комнаты и уходите в небольшую дверь сбоку от пролома. Спускайтесь на третий, нижний уровень. Отбейте очередную атаку штурмовиков (не тратьте время на сбор оружия, но и не вводите в дело лазерные ружья — на этом этапе следует беречь патроны). Не обращая внимания на изливающую душу голограмму Кейна, быстро бегите в противоположный конец комнаты, входите в боковую дверь и спускайтесь вниз.

Мы попадаем во что-то вроде музея с витринами, плакатами и... целой толпой тибериумных мутантов. Переключайтесь на лазерную винтовку и, перестреляв все жертвы генетики, бегите в зал направо и спускайтесь вниз. Внизу будет дверь, открывающаяся зеленым ключом. На противоположной от нее стороне зала — обычная дверь, вот в нее-то нам и нужно войти. За дверью обнаружится уютная комнатка с целыми залежами полезных боеприпасов. Соберите в окрестностях все подарки и не забудьте взять в небольшой комнатушке с очередной голограммой Кейна зеленую карточку доступа, оставленную кем-то на широкой кровати. Возвращайтесь в зал с запертой дверью, перебейте вновь собравшуюся в нем компанию и открывайте двери найденной на кровати магнитной карточкой (при желании вы можете еще раз вернуться обратно в музей и забрать очередную порцию брони и аптечек — здесь они имеют тенденцию через некоторое время восстанавливаться на прежнем месте).

Теперь мы попадаем в двухуровневый зал со множеством комнат по бокам коридора. Имеет смысл обследовать каждую из них, так как внутри вы можете натолкнуться на заветную броню или боеприпасы к лазерному пулемету... как, впрочем, и на засаду тибериумного спецназа. Также не рекомендуется выходить из этого зала до тех пор, пока вы не обнаружите в дальней комнате Volt Cannon, самую мощную пушку в игре, и множество зарядов к нему. В одной из комнат вам может встретиться Nod'овский ученый, который согласится провести нас через охраняемую дверь. Впрочем, ученого можно и убить, забрав у него ценную желтую магнитную карточку. Заполучив этот допуск, по лестнице поднимайтесь на второй уровень зала, проходите через дверь с желтым замком, лечитесь в следующей комнате восстанавливающейся аптечкой и сквозь герметичную стеклянную дверь проходите в помещение лаборатории.

В лаборатории творится натуральный ад: все окружено Templar'ами, самыми страшными нашими врагами, не боящимися тибериумного оружия. Обработайте скопления супостатов из гранатомета, а когда дело достигнет рукопашных схваток — используйте Volt Cannon. Так или иначе, спуститесь в нижний ярус лаборато-



▲ У "багги" против танка нет никаких шансов.

рии к дверям с “красными” замками. Ключа доступа у нас пока нет, поэтому придется искать обходные пути. Присмотритесь внимательно к обстановке помещения: прямо напротив дверей в пол лаборатории вмонтирован небольшой служебный лифт. Становитесь на него, спускайтесь вниз и берите наизготовку огнемёт.

Внизу, прыгнув с лифта, мы попадем в подземную пещеру, в которой выращиваются будущие суперсолдаты, тибериумные мутанты всех мастей. Мутанты не слишком опасны, однако нападают толпой со всех сторон, поэтому лучшим оружием против них станет огнемёт. Прорываясь сквозь толпы разлагающихся уродцев, выходите из пещеры по длинному тоннелю и придерживайтесь северо-западного направления, пока не наткнетесь на еще один тоннель в земле, выходящей на металлическую поверхность. Поджарьте оставшихся преследователей, поднимайтесь вверх по тоннелю и выходите через открывшуюся дверь.

Мы оказываемся в огромном реакторном зале. В центре стоит ядерный реактор, а вверх тянется широкая винтовая лестница, на которой вам уже устроил засаду отряд “невидимок”. Переключайтесь на любое тибериумное оружие и начинайте методичную зачистку каждого пролета лестницы, потихоньку продвигаясь наверх. Наверху не забудьте взять аптечку и заправиться патронами возле вершины реактора, затем переключайтесь на лазерный пулемет и направляйтесь к единственной комнате на верхнем уровне реактора.

Oго! Внутри уже вовсю кипят псевдонаучные эксперименты. Заметно изменившаяся со времени нашей последней встречи доктор Петрова, по старинным сюжетным законам, поведает вам свои коварные замыслы, после чего при поддержке группы “невидимок” кинется в атаку. Петрова имеет большой запас жизненной энергии, но не обладает огромной боевой мощью, поэтому для начала лучше будет устранить всех ее помощников (проще всего спуститься на один пролет вниз по винтовой лестнице и оттуда стрелять “по ногам”), а потом уже мощными зарядами лазерного пулемета уничтожить и коварную ученую. Когда Петрова отправится в лучший из миров, снова поднимайтесь в единственную комнатку на верхнем уровне реактора, возьмите с пола красную магнитную карточку доступа и освободите с медицинского стола ослабевшую Сидни.

Ну и последний рыжок. Вместе с Сидни бегите в противоположную часть комнаты на верхнем уровне реактора и красной карточкой открывайте дверь. Вы окажетесь в той самой лаборатории, из которой мы когда-то спускались в пещеру, где выращивались мутанты. Отбивайте атаки наседающих со всех сторон штурмовиков, а когда уж совсем припечет — прикрывайте Сидни своим телом. Она не должна погибнуть ни в коем случае. Спускайтесь на нижний уровень лаборатории и подходите к некогда закрытым “красным” дверям.

Пройдя внутрь, вы окажетесь в глубокой ракетной шахте. Бегите вслед за Сидни и поднимайтесь вверх на маленьких служебных лифтах. После каждого подъема вас будут атаковать свежие отряды Nod'овцев. Держитесь из последних сил. Когда после очередного подъема Сидни подбежит к компьютерному терминалу, вам останется только обернуться назад и подстрелить штурмовика, который решит на тросе спрыгнуть с верхнего уровня шахты. Этот штурмовик и будет последним врагом в этой игре. Терминал взломан, пуск ядерных ракет остановлен, Сидни возвращена в руки отца, а капитан Джон Паркер наконец-то уходит в заслуженный отпуск... до следующего адд-она.



▲ Еще через секунду из транспортного вертолета по тросам начнет спускаться десант. Ребята успели как раз вовремя.



РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
В ЖАНРЕ

ADVENTURE



Darkened Skye ●
Harry Potter ●
and The Sorcerer's Stone ●
Петька 3: Возвращение Аляски ●

Darkened Skye

*"Но взял он меч, и взял он щит
Высоких полон дум.
В глущобу путь его лежит
Под дерево Тумтум."*

Л. Кэрролл
"Алиса в Зазеркалье"

| | |
|----------------|-------------------------------|
| Жанр: | Action/Adventure |
| Издатель: | Simon & Shuster Interactive |
| Разработчик: | Boston Animation |
| Похожесть: | American McGee's Alice |
| Необходимо: | PII-350, 64Mb, 8Mb 3D уск. |
| Рекомендуется: | PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D уск. |
| Мультиплеер: | Нет |
| Сколько CD: | два |

Рейтинг "Маниа": ●●●●●●●●○○ **8.0**

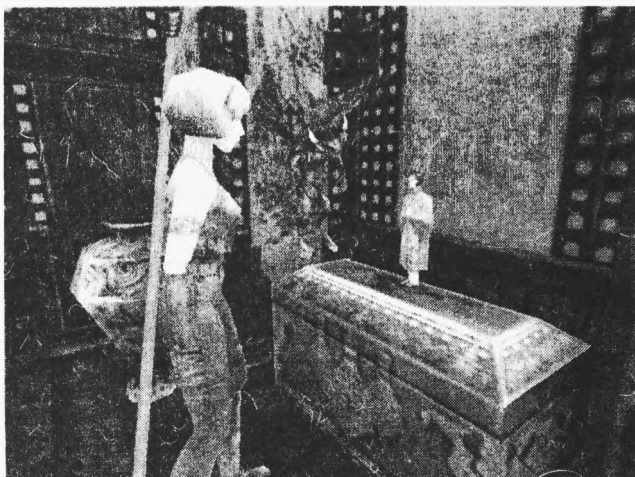
В качестве эпиграфа к данному эпохальному труду не даром был взят фрагмент из, пожалуй, самого известного стихотворного нонсенса создателя Алисы — Льюиса Кэрролла **"Бармалот"**. Ведь мир **Darkened Skye** не только внешне напоминает (но только напоминает — ни о каком тождестве не может быть и речи!) знаменитый экшен от **Америкэна МакГи**, но и по своему внутреннему наполнению сходен с путешествиями кэрролловской Алисы по Стране Чудес и особенно по Зазеркалью.

Наша героиня — Скайя Линлорская, как и Алиса, ничего не знает о мире в который она... нет, не попала, она в нем живет. Однако куда дальше собственного дома и пастбища, где она работает пастушкой, выпасая местную разновидность тонкорунных животных устрашающе-беззащитного вида, Скайя не отправлялась.

Конечно, до Скайи доходили слухи о страшном волшебнике **Некроте**, она видела его прислужников, которые ни за что ни про что имеют обыкновение арестовывать и куда-то тащить беззащитных крестьян, но существующее положение ничуть не смущало девушку. Не смущало до тех пор, пока мы не вставили диск с игрой в дисковод и наша жажда исследований новых миров не соединилась с желанием Скайи узнать, что же за таинственный медальон оставила Скайе ее замученная Некротом матушка и что же за странный оранжевый камешек как-то рано поутру нашла она на поле.

Кстати, о находке Скайи тут же стало известно Некроту, и с этого времени слабая, беззащитная, симпатичная девушка становится злейшим врагом злого волшебника.

Что ж, давайте вступим в неравную схватку с Некротом и, разумеется, выиграем ее, досконально изучив все уровни, вдоволь пообщавшись с NPC и разнеся в пух и перья всех врагов. Нам не привыкать, а мир **"радуги фруктовых ароматов"** (не удивляйтесь... спонсором разработчиков выступила компания **Mars**, предложившая столь необычным образом



разрекламировать небезызвестные леденцы *Skiittles* и кругляши различных цветов, которые нам во множестве встретятся в Darkened Skye и с помощью которых мы сможем творить магические заклинания; но — больше ни слова об этом продукте, по крайней мере — пока производители не заплатят “Игромании” и мне лично за рекламу...) будет спасен и мы получим море удовольствия. Честное слово — море, и именно — удовольствия. Не верите? Тогда вперед, за мной...

Но сначала...

Но сначала поговорим об управлении, игровых экранах и прочем интерфейсе. Не скажу, что управление в Darkened Skye удобное: можно было придумать и получше. Одно приятно — оно настраивается целиком и полностью, так что — не поленитесь заглянуть в соответствующую опцию в меню. Обязательно забейте клавиши для предыдущего/следующего заклинания и вещи. Впоследствии быстрый перебор инвентаря и доступных заклинаний вам не раз спасет жизнь. Разумеется, запоминаем как “Отче наш” кнопки **F2** и **F4** — **Quick Save/Load**. Все остальные клавиши делайте такими, какими вы привыкли пользоваться.

Магическая книга по умолчанию вызывается клавишей **F7**, а нажав клавишу **F5**, вы вызовете на игровой экран панельку с активными заклинаниями. Точно также **F8** вызывает экран инвентори, в котором по правому щелчку мыши вы можете прочитать краткую характеристику выбранного предмета. А по **F6** вызывается панелька инвентори на игровом экране — чтобы вы быстро могли вспомнить, что у вас есть с собой. Никакие действия ни с заклинаниями, ни с предметами в панельках невозможны — все только через соответствующие экраны. И это плохо!



Еще хуже то, что нет отдельной кнопки для быстрого вызова журнала Скайи, в который приходится заглядывать гораздо чаще, чем в другие экраны. В журнале вы найдете три менюшки: в первой — задания миссии, во второй — мысли Скайи по поводу, в третьей — краткая расшифровка разговоров. Внизу этого экрана пять кнопок, каждая из которых соответствует одному из пяти миров, так что, находясь в одном мире, вы можете посмотреть, что было сказано по этому же поводу в другом мире. Иногда очень полезно.

Теперь давайте разберемся с магией. Заклинания у вас будут появляться по мере прохождения игры, и ближе к финалу их накопится столько, что они не будут уместиться на экране. Не забывайте проматывать стрелочками, а то упустите какое-нибудь жизненно необходимое заклинание. Чтобы сделать заклинание активным, у вас должны быть в наличии кристаллы соответствующих цветов. Просто вставляете в соответствующие слоты под пиктограммой заклинания, и если у вас есть все необходимые кристаллы, заклинание становится активным.

Основной упор разработчики сделали на применение в конкретной ситуации правильного заклинания. Если в прохождении я особо оговариваю вид заклинания, значит — данного персонажа можно уничтожить только так, и никак иначе. Обратите на это внимание. Во всех прочих случаях можете применять то заклинание, которое вам больше нравится. Учтите только одно: летающих тварей проще всего уничтожать призматическим лучом — это единственное оружие, которое стреляет со скоростью света.

Всем же остальным атакующим заклинаниям — файерболлам, “замораживателям” и пр. — необходимо время, чтобы долететь до цели, и часто птичка оказывается совсем не там, куда вы стреляли. И никакое упреждение не помогает.

Защитные же заклинания работают ограниченное время, так что не забывайте переключаться на них, кастовать заново и, вновь переключившись, продолжать уничтожать врага.

Вот, вроде бы, и все основные советы. Все остальное — по ходу дела!

МИР ПЕРВЫЙ. ЛИНЛОРА

После весьма продолжительного вступительного ролика бежим вперед и тут же встречаемся с первым NPC и нашим будущим проводником, советчиком и хорошим другом Драаком. Мало того, что он будет помогать нам в исследовании миров Darkened Skye, так он еще обладает и завидным чувством юмора, что весьма поспособствует в дальнейшем сохранению вашего хорошего настроения. Итак, узнав от Драака о том, что Некрот послал в Линлору кучу своих шпионов, дабы расправиться с Скайей, бежим прямо по дороге, убиваем пару некротовых прислужников, слушаем Драака, который посоветует нам добраться до деревни и спросить у старухи Ганниш о предназначении оранжевого камешка, добегаем до развилки, забираем на пне мину и отправляемся направо. (Путь в деревню лежит по левой дороге, но нам пока туда не надо — давайте просто побегать и пособираем все, что только возможно собрать). Мины вам очень пригодятся, когда на вас нападёт сразу много врагов. Только швырнув мину на землю, не забывайте отбежать подальше, а то взрывная волна зацепит и вас. Но это так, на будущее.

Отправляем к праотцам злобную муху, расправляемся еще с парой охранников и снова оказываемся на развилке. Вновь бежим направо, забрав по дороге "гремющий камень", с помощью которого можно разрушать нагромождения неподъемных камней.

Бежим дальше, не забывая уничтожать подвернувшихся под посох врагов, и добегаем до поваленного пустого бревна. По крайней мере, пока мы не можем в него забраться, а значит — здесь тупик. Возвращаемся на развилку и в этот раз бежим в другой проход.

Добираемся до очередной развилки и расправляемся с тремя монстрами. Попробуйте уничтожить их только посохом. Мины вам понадобятся дальше. Разобравшись с монстрами, снова бежим направо. Уничтожаем муху, поправляем здоровье и снова встречаемся с толпой монстров, над одним из которых призывно светится ключ. Ясное дело — ключ нам необходим, а живые монстры — нет. В этой схватке можно использовать мины — так проще.

Оказавшись на очередной развилке, отправляемся на этот раз не направо — так мы попадем в деревню, а налево. Задержавшись ненадолго у пространственного тоннеля, созданного Некротом, чтобы отправить в Линлору своих подчиненных, пробегаем буквально два шага вперед до ближайшего дерева, из которого вырываются клубы зеленоватого дыма, исследуем содержимое дупла (по умолчанию кнопка "E") и забираем Красногрудого Северного Батт-Смайлера. Можно отправляться в деревню.

Обратите внимание: при входе в деревню на столбах слева и справа какие-то надписи, которые Скайя пока прочитать не может. Не задерживаясь здесь надолго, бежим дальше. Посреди деревни стоит катапульта, и от нее направо и налево идут две дороги: правая — в деревенский рынок, а левая — в пещеру, где можно раздобыть боеприпасы для катапульты. Но прежде всего скачем по ступенькам к двери на дерево справа от катапульты — это логово старухи Ганниш. Фиг вы туда попадете! Нужен пароль. Не расстраивайтесь, все у нас будет! А пока, уклоняясь от метких выстрелов гоблина, засевшего на дереве, поднимаемся к катапульте и открываем ее ключом, который есть у нас в зажатнике. Теперь осталось раздобыть боеприпасы, и песенка гоблина на дереве спела! Бежим на рынок.

На рынке никого нет, кроме одного торговца за прилавком, который торгует различной экзотической живностью. Пообщавшись с Ебом (так зовут торговца), сплавляем ему нашего Батт-Смайлера, взамен получив Лэмпфиш (проще говоря, рыбу-лампу). Теперь бежим к пещере, обжевав катапульту сзади и старательно избегая выстрелов гоблина.



▲ Первая битва Скайи.

Очутившись на каменной поляне, выполняем любимое упражнение всех компьютерных девочек: прыгаем по столбам, пока не допрыгаем до пещеры. При входе в пещеру активируем рыбу-лампу и заходим внутрь. Пробежав по проходу, Скайа оказывается в пещере, где у стены сложена груда камней. Эти камни слишком большие, чтобы их можно было взять с собой. Но зато у нас есть "гремющий камень"! Активируем его, и после разрушения завала наблюдаем надписи на стене. Это и есть пароль для входа в лагуну Ганниш: "Забери нас всех в призму!". Отлично! Отправляемся разбираться с гоблином на дереве и общаться со старушкой. Да, а боеприпасы? А при выходе из пещеры необходимый камень валяется. Хватаем его, и не забыв, попрыгав всласть по столбам, собрать все бутылочки с эликсиром жизни, отправляемся к катапульте.

Как только вы поднимитесь на постамент с катапультой, Скайа автоматически зарядит в нее камень, а вам лично останется только нацелить катапульту на гоблина. Просто подойдите к рычагу, торчащему сбоку от катапульти, и, продолжая двигаться вперед, поворачивайте его. Правильность прицела можно проверить, выстрелив из катапульти: подойдите к колесу и жмите "Действие" (по умолчанию "Q"). Пара точных попаданий в монстра — и он падает замертво, выронив при этом приказ Некрота, который при желании можно почитать.

Избавившись от надоеды, можно отправляться к двери хижины Ганниш и смело в нее стучаться. Дальше идет долгая скриптовая сцена, в которой мы узнаем об истории этого мира. Дождавшись финала, учимся колдовать.

Заходим в экран магии (F7 — по умолчанию) и видим, что у нас там появилось изображение "Знака Веры" — магического умения, с помощью которого Скайа может прочитать любые надписи и "увидеть то, что никто не видит". Для того, чтобы скастовать это заклинание, нам как раз понадобятся два камешка — красный и оранжевый: вставляем их в нужные слоты под пиктограммой заклинания.

Готово! Можно выходить в основной игровой экран, скастовать это заклинание (кнопкой, которую вы назначили) и читать надписи на столбах при входе в деревню.

Прочитав эти надписи, входим в магический круг и, пообщавшись с незнакомым молодым человеком, который был когда-то знаком с матерью Скайи, отправляемся напрямик в страну Огмир.

МИР ВТОРОЙ. ОГМИР

Поглядите в книгу заклинаний. Кроме "Знака Веры" там появилось еще два заклинания: "Обессиливание" и "Призматический луч", вот только, чтобы их произнести, нам не хватает зеленого и желтого камешков. Пожалуй, отправимся на их поиски, одновременно исследуя Огмир.

С того места, где вы с Драком обнаруживаете себя в начале уровня, вы можете отправиться в любую сторону — куда бы вы ни пошли, все равно окажетесь в одном и том же месте. Но лучше все-таки отправиться направо — там в скалу встроена кнопочка, которую необходимо нажать (кстати, коли уж добрались до кнопок: на этом уровне все кнопки поднимают в море камни, по которым Скайа может очень неплохо допрыгать до нужного места — ведь плавать наша пастушка совсем не умеет...). Итак, нажав камень, бежим дальше и выбегаем на поляну, на которой обнаруживается вход в пещеру. Бежим внутрь.

У костра сидит и, по-видимому, спит некое зеленое существо. Зовут его Венг, и пообщаться с ним Скайе придется целых два раза, потому как после первого небольшого диалога Венг благополучно заснет, и Скайе необходимо разбудить его еще раз для того, чтобы узнать подробности о мире Огмир и получить первое задание — спасти волшебника Мерлина, заточенного Некротом на самом последнем острове архипелага. Похоже, именно к Мерлину посылала Скайю и тетенька Ганниш в Линлоре.

Выбегаем из второго выхода из пещеры и попадаем на очередную поляну. Нажав очередную кнопку, бежим дальше — выбегаем на побережье. Выслушав монолог Драка, Скайа немедленно подвергнется атаке птеродактиля. Надо сказать, тварь эта весьма злобредная: пока Скайа стоит на месте, птеродактиль парит в небе, нарезая путь за кругом, на стоит ей двинуться, как птичка молниеносно нападает и тут же отступает на заранее подготовленные позиции. Так что драться с древним ящером предстоит долго и нудно, но — драться придется, так как пока вы доберетесь до следующей точки нашего маршрута, хладнокровный мордоворот высосет у Скайи все жизненные соки. А здесь, на острове, все ж таки есть чем поправить здоровье.

Изничтожив птеродактиля, прыгаем по единственно возможному маршруту — по камешкам. Пять-шесть прыжков, и вы у очередного камня, нажав который, вы поднимите из морских пучин очередную порцию камней, с помощью которых сможете доскочить до острова с двумя рядами концентрически расположенных столбов, похожих на когти какого-то огромного чудовища.

По мере приближения к этому острову вы рассмотрите двух птеродактилей, которые уже потирают в предвкушении свои руки-крылья (очевидно, это детеныши той самой птички, которая напала на Скайю чуть

раньше, потому что они не делают никакой попытки взлететь), а за пару прыжков до твердой почвы Скайя подвергнется нападению одного из щупальцев, о которых вам у второй кнопки рассказал Морской Всадник. Спокойно, без паники! Быстренько, не обращая внимания на щупальце, допрыгивайте до острова и сразу бегите в его центр — уничтожать птеродактилей. Справившись с этим, делайте так, как я говорю, а не так, как вам хочется, — поверьте, так проще.

Но сначала о топологии острова. На внешнем кольце столбов есть три кнопки, поднимающие камни, ведущие к островкам со всякими вкусностями, окружающими этот большой остров. Их пока НЕ НАЖИМАЕМ! Успеете еще.

Сначала просто аккуратно обойдите остров по периметру, уничтожая попутно щупальца, периодически нападающие на Скайю. По пути на одном из столбов вы найдете табличку с письменами, которые вы можете прочитать, скастовав единственное доступное вам пока заклинание (впрочем, это вы уже и без меня знаете). Вот и второе задание получено: спасти пирата, заточенного в башне. На кой шут нам этот моряк сдался! Хотя — он много плавал, много видел... может, чего полезное расскажет... или даст чего-нибудь уникальное... В общем: будем посмотреть! Разобравшись с щупальцами, начинайте методично исследовать островки: сначала прыгайте на те, на которые вы можете запрыгнуть самостоятельно либо с помощью одного Спонгаита.

Ах да, о Спонгаитах! Вы уже, конечно, обнаружили этих моллюсков, похожих на раковины. Их у себя в заглинике вы можете собрать не более четырех штук. Попад в воду, эти твари разбухают и становятся неплохой опорой для ног. Правда, через некоторое (продолжительное) время Спонгаиты имеют привычку делать "буль-буль" и оставлять Скайю без опоры.

И не делайте из Спонгаитов тотема: будучи единожды поднятым, через некоторое время моллюск возрождается на том же месте. Так что катастрофической недостаточности в Спонгаитах вы испытывать не будете. Да и сами разработчики разложили их везде, где только возможно, чтобы не дай бог вы здесь не застряли надолго.

Итак, обследовав близлежащие островки (и забрав с одного из них желтый кристалл), начинаем по одной нажимать кнопки на столбах и добираться до мест, более отдаленных: нажали кнопку, посмотрели, какие камушки поднялись, поскокали туда, забрали все, вернулись, нажали следующую кнопку... Так точно не запутаетесь.

Вы уже, наверное, обратили внимание на одну кнопку, расположенную в недоступном месте — высоко на скалах большого острова, расположенного через протоку. Понятно, что чтобы выбраться с этого опостылевшего уже островка и заняться настоящим делом, Скайе необходимо эту кнопку нажать. Но как?! Ведь туда явно невозможно добраться! Xo! Нет ничего проще! Если вы уже забрали желтый кристалл, то в своем дневнике прочитали надпись на предмет того, что "в эту пасть ни один нормальный человек прыгать не станет, кроме Скайи Линлорской".

Идея понятна? Подкидываем Спонгаита поближе к той страшной пасти, которая периодически высывается из воды со страшным рыком и бульканьем. Прыгаем на Спонгаита и смотрим ролик, в котором эта пасть заглатывает Скайю и, очевидно, не собираясь переваривать девушку, выплевывает ее на островок, где был желтый кристалл. Нечего жалеть животное, лучше посмотрите себе в руки — у вас есть зеленый кристалл! Дальше даже ребенок сообразит: в экране магии вставляем желтый и зеленый кристаллы в пиктограмму заклинания "Призматический луч", активируем его и, забравшись на гребень скалы, пуляем лучом в кнопку. Yes-s-s-s!



▲ Морской Наездник во всей своей красе.

Поднялась целая цепь камней, по которым мы и отправляемся в долгий путь, отражая атаки щупальца и очередного летающего птеродактиля.

Добравшись, наконец, до твердой почвы, продолжаем бежать по единственно возможному пути... Только бегите не по побережью, а через щель: в первой из них нажмите кнопку на стене. Изначитив очередное щупальце и пару семеек птеродактилей, Скайа обнаружит на стене очередное послание, а напротив него — очередную кнопку. Ого, сколько камешков поднялось! Класс! Скачем по ним дальше.

Скачем — это я хорошо завернул... Щупальца, щупальца, везде щупальца!!! Но делать нечего — отбиваемся, выбираем наиболее безопасные пути, часто сохраняемся и прыгаем, прыгаем, прыгаем... Допрыгав до твердой почвы, мочим стайку птеродактилей и находим очередную кнопку.

По поднявшимся камешкам допрыгиваем до очередного островка, не находим там ну совершенно ничего интересного, кроме сообщения Морского Всадника: "Путь к острову Мерлина начинается в яме ужаса!". Это еще что за напасть? Неважно. И до этого дело дойдет. Возвращаемся на Большую Землю и по дороге замечаем, что нас ждет не дождетс очередное послание на столбе. Читаем его и поднимаемся вверх. Осторожно, не свалитесь в дыру! Это та самая "яма ужаса" и есть. Внизу вас ожидает кнопка, куча щупалец и... верная гибель, потому как выбраться из этой ямы вы никак не сможете! Придется уровень целиком переигрывать. Вам это надо? Не надо! Значит, заряжаем посох лучом, целимся сверху в кнопку, нажимаем ее и ходу отсюда, ходу! Оказавшись внизу, бежим по единственному проходу в скалах и выбегаем к очередной протоке с камешками. На горизонте башню видите? Уже можно перевести дух. Правильно все делаем. Прыгаем на следующий остров.

Можно сказать, Скайа почти у цели. Однако на этом острове нас ждет настоящая головоломка: башня стоит на неприступной скале и добраться до нее нет никакой возможности. Необходимо найти правильную комбинацию кнопок, чтобы открыть секретный проход в скале, ведущий в башню. Если будет нажата неправильная кнопка, все ранее правильно нажатые кнопки с грохотом отжимаются. Знакомо, неправда ли?

Последовательность такова (пляшем от того прохода, где мы появились на этом острове): **1.** Дальняя кнопка на правой стене; **2.** Оббежав скалу, у которой вы здесь появились, жмем вторую кнопку; **3.** Кнопка на дальней центральной скале; **4.** Кнопка в том самом проходе, где мы появились на острове.

Вуа-ля! Сделано. Бежим в открывшийся проход. Если хотите, можете по дороге уничтожить еще одно щупальце. Поднимаемся к башне и смотрим/слушаем финал этого уровня.

Болото Тикники

Ну вот, наконец-то, нечто стоящее! Скайе предстоит найти первую из пяти призм — желтую — в разрушенном городе, расположенном где-то за страной Тикники, представляющей собой сплошное болото с редкими островками суши. Гадкое место — вы в этом скоро убедитесь.

Сначала бежим вперед и общаемся с человеком племени Тикники (кстати, для прикола, Тикники общаются на каком-то из славянских языков: то ли на польском, то ли на белорусском...), которого зовутену. Драак для краткости предлагает звать его Неену. Ничего полезного, кроме того, что "Большая печаль укрылась в Сердце Леса", мы от него не узнаем.

В своем дневнике Скайа остроумно замечает, что если печаль спрятана в Лесу, то и идти следует в Лес. Для начала с помощью луча расправьтесь издали с мухами, которые реют над болотом. Это не те твари, с которыми вы уже встречались в Линлоре. Эти — гораздо хуже. Они издали плюются какой-то зеленой гадостью, имеющей свойство беззащитно отнимать здоровье. Так что стрелять в этих мух надо с как можно большего расстояния, чтобы они вас не заметили.

Уничтожив мух, скачем через болото. Хе! Вы уже поняли? Листья огромных болотных кувшинок гораздо менее устойчивы под тяжестью Скайи, нежели каменные глыбы Омгир. Так что прыжки придется совершать один за другим, не давая себе и Скайе отдыха. Удалось? С десятого раза, говорите? Ничего. Бывает хуже! Но вот вы и на том берегу.

Расправляемся с парочкой птеродактилей. Расстреливаем мух вдалеке и общаемся еще с двумя жителями Тикники. От одного из них узнаем, что "дабы пробраться в Сердце Леса, необходимо уничтожить все иллюзии". Какие иллюзии? Где иллюзии? Одно ясно — до Сердца Леса мы сейчас не доберемся. Тогда скачем по мосткам и листьям, катаемся на черепахах, пробираясь вглубь болота. По пути уничтожаем все, что шевелится и представляет для Скайи явную угрозу, как то: щупальца и зловредных мух. Подбираем **перо, раковину** с дырой и музыкального **жука**. Только собрав все эти жизненно необходимые вещи, идем в лес.

В лесу бегаем по лабиринту до тех пор, пока не наткнемся на один из трех зеленых дождей. Встав под дождь, применяем заклинание "Знака Веры" (ну — то, с помощью которого мы читали разные таблички) и

идем в образовавшийся проход. Два таких дождя принесут нам недостающих двух музыкальных жуков, а третий (там где **лес гудит и играет флейта**) пропустит Скаю в Сердце Леса.

Чу, что за притча! В Сердце Леса прячется огромное зеленое змееподобное существо, а рядом стоит Тикник и без устали играет на флейте. Общаемся с аборигеном. Оказывается, это зеленое змееподобное — прародительница леса Орлена, и сердце ее в тоске; вот мужичок ее и развлекает, но безуспешно.

Поговорим с Орленой. Что ж, дурное дело — нехитрое. Зря мы, что ли, вдоль и поперек все излазили? Развлекаем Орлену нашей музыкальной шкатулкой и получаем взамен заслуженную награду: очередную порцию истории и два оранжевых кристаллика впридачу — теперь мы сможем скастовать заклинание “Препоны”, замедляющее противника.

Нам остается лишь проникнуть в разрушенный город за морем. Но враг не дремлет и наводнил страну Тикников новой порцией монстряков. Разбираться с ними, ясное дело, будем мы. Выбегаем из леса, круша все и вся, меняем у Тикников пойманную рыбу (надеюсь, вы ее подбирали?) на Спонгаитов. И отправляемся в город. Для этого нам надо, прежде всего, запрыгнуть на большую черепаху, единственную, на которую можно запрыгнуть, лишь попрыгав по листьям (она самая первая из трех черепах, если считать от берега, где стоят два Тикника).

Что ж, будем считать, у вас все получилось: вы забили босса птеродактилей, перебрались на побережье, там разобрались со всеми неприятельскими силами и даже с помощью вымененных Спонгаитов добрались до рыбака. Поговорите с ним. Бедняга, он никак не может поймать что-нибудь вкусенькое для своей жены. Надеюсь, у вас осталась рыба в заглазнике? Если нет, придется проделать обратный путь за рыбой, а потом снова к рыбаку. Отдайте ему рыбу — получите взамен удочку. Прыгайте по Спонгаитам на другой берег.

Ба! Какая приятная встреча! Дориан! Тот самый незнакомец, который послал нас далеко и надолго в самом начале, после того, как Скайа так неосмотрительно встала на магический круг в деревне. Симпатия, он еще делает Скайе комплименты. Приятно. Но не дело отвлекаться на глаза, фигуру и прочие мелочи жизни... Дориан снова исчез, а стоявший неподалеку Тикник недвусмысленно посоветовал влезть на белый камень и посмотреть на буй (“Эй, ты не заснула? На буй, а не на Боуи!” — это уже Драак острит.).

Запасаемся на всякий пожарный Спонгаитами и перепрыгиваем на белый остров. А вот и буй! Подходим к краю острова, достаем удочку, нацеливаем ее на буй и жмем “действие”. Оп-ля, поймали... компакт-диск. На фиг!

Второй раз закидываем удочку. “Это экшен или чертов симулятор рыболова?” — вопрошает Скайа и в отместку со стороны разработчиков не вытаскивает ничего.

Бог троицу любит. Закидываем удочку снова и наконец-то ловим рыбу.

Вот на эту наживку Скайа точно что-нибудь полезное поймает. Так и есть: попалась рыбина, на которой ездят Морские Наездники. Седлаем окунька и — плавно перебираемся на следующий уровень.

Разрушенный Город Огмира

Сразу по прибытии встречаем мэра Города, который сообщает Скайе, что Некротовы прислужники захватили ключ от призыва и, соответственно, именно ей придется этот ключ доставать, потому как Городом нынче владеют Морские Наездники, а им на суше делать нечего. Хотя посильную помощь со стороны Наездников мэр обещал. С миру по нитке...

Сбылись самые худшие ожидания Скайи. Darkened Skye превратилась в экшен, причем незамутненный,



▲ Драак: “И как тебе в этом болоте, дорогуша?”

чистый, как слеза младенца. Не успеете вы войти, в город как на вас тут же набросятся несметные вражеские силы. Помимо старых знакомых — щупальцев, Городом овладели существа, похожие на Шалтая-Болтая, мечущие энергетические заряды. Говорить о тактике тут бессмысленно: стрейфитесь, прячьтесь, выглядывайте из-за угла, стреляйте лучом, замедляйте супостатов. Короче, выкручивайтесь! Ваша задача — выбраться наверх, а для этого надо нажать четыре рычага. Первый сразу при входе — направо (осторожно, щупальце!), второй — непосредственно на лестнице, третий — в галерее у лестницы, слева, и четвертый — там же, где и третий, только чуть дальше. Все. Дверь наверху лестницы поднялась — теперь можно приступать к зачистке верхних уровней, а после того, как вас уже ни одна тварь волновать не будет, можно заняться и нажиманием кнопок.

Первые две вы уже должны были обнаружить, пока проводили зачистку верхних этажей. За остальными двумя придется прыгать, причем с большой высоты — с самого верхнего яруса (убедитесь, что у вас в запасе есть как минимум две колбочки с жизнями!). Эти две кнопки находятся на воротах, через которые вы входили в Город. Найдете, их видно!

Вот теперь вы сможете перебраться через протоку по поднявшимся колоннам. Вперед.

Можно, я не буду говорить, что враги ожидают вас за каждым углом? Ничего, кроме того, чтобы стрелять, прятаться и совершать прочие недвусмысленные и привычные всем поклонникам экшен-игр телодвижения, делать не придется!

Больше по поводу этого уровня сказать нечего: заглядывайте во все закоулки, нажимайте все, что нажимается — а там нажимается все и в нужной очередности, так что ошибиться невозможно, читайте все записки, прыгайте куда прыгается — это опять же можно делать только в одном единственном направлении, и все.

Уровень линеен до банальности (очевидно, для того, чтобы не отвлекаться от процедуры выноса врагов), ошибиться направлением просто невозможно.

В конечном итоге Скайа должна оказаться в самой крайней верхней правой (если смотреть от городских ворот) части основного здания. Расправившись с боссом Шалтаев-Болтаев, жмите три рычага, забегайте в открывшуюся дверь и валитесь вниз.

Подвал Города Огмира

Итак, Скайа в подвале. Подбираем склянки с маной и жизнью и, свято соблюдая “правило правой руки”, бежим через правую дверь. Отбиваем атаку двух Шалтаев-Болтаев и одного птеродактиля, бежим дальше, вниз по лестнице. Снова отбиваемся. В конце концов, добираемся до большого зала. Опять, соблюдая вышеупомянутое правило, бежим в правую дверь. Добегаем до очередного большого зала, отражаем массивную атаку монстров (атака очень массивная! Будьте осторожны, ставьте мины). Идем по лестнице вниз. Через галерею сломанных дверей добираемся до очередного зала. Снова разбираемся со зверюгами и получаем заслуженный трофей — ключ.

Бежим прямо, к решетке. Отпираем ее ключом и оказываемся в подвале: слева — всякие вкусности, а справа два рычага, которые надо потянуть следующим образом: 2 раза правый, 3 раза левый, 5 раз правый. Гениально!

В награду за свою сообразительность получите: белый ключ, монету и оранжевый кристаллик.

Собрав трофеи, скушайте пузырек со здоровьем и прыгайте вниз. Теперь кастуем “Глаз тени” и смело несемся во тьму подземелья. Замочив первого птеродактиля, получаем пузырек маны, подзаряжаемся, снова кастуем “Глаз тени” и бежим дальше, снова мочим птеродактиля, опять бежим дальше. Выбегаем в свет. Переводим дух. Цепляемся за канат клавишей “Е” — поднимется Скайа без вашей помощи. Оказавшись наверху, расстреливаем Шалтая-Болтая на верхнем ярусе и, собрав все четыре Спонгаита, бежим в единственный проход.

Скачем по платформам направо, расстреливаем щупальце и ждем кнопку. Возвращаемся назад и по платформам скачем... нет — не в противоположный проем, а в тот, который снова направо (то есть — напротив от входа в этот зал). Повторяем процедуру, уничтожаем щупальце, нажимаем кнопку. Теперь снова в проем направо (относительно входа — левый). С помощью всех четырех Спонгаитов перебираемся на длинную платформу, убиваем щупальце, расстреливаем Шалтая-Болтая и нажимаем кнопку на одной из колонн (той, которая с выбоиной. Огляните ее со всех сторон, не ленитесь). Возвращаемся назад.

Прыгаем по колоннам к верхнему оконному проему. Там снова ждем кнопку, забираем очередной ключ. Возвращаемся назад, в круглый зал, куда мы поднялись по веревке. Собираем всех возможных Спонгаитов и возвращаемся назад, к колоннам. Опять прыгаем в правый проем, где Скайа нажимала самую первую кнопку. Перебираемся к воротам, открываем их серым ключом.

Наискосок справа очередная кнопка. Кидаем к ней Спонгаита, прыгаем к кнопке, быстренько ее нажимаем и возвращаемся назад. Дальше все просто.

Вам надо нажать еще три кнопки. Добраться можно только до одной. Вот и скачем по колоннам, как по ступенькам, ориентируясь на ту колонну, которая достигла уровня очередного окна. Приготовьтесь к тому, что придется делать кругалю, причем — большого. Последняя, третья кнопка поднимает колонны, ведущие по морю к одинокой башне. Туда и лежит наш путь.

Спускаемся по разрушенной лестнице и, прыгая по платформам, добираемся к башне и входим в нее. Почти сразу же следует атака четырех разгневанных птеродактилей. Отразив ее, немедленно ищем вход во внутреннюю башню и, зайдя в нее, аккуратно поднимаемся по сломанной винтовой лестнице, не забывая сквозь проломы в стенах расстреливать Шалтаев-Болтаев. Добравшись до самого верха и не оставив в живых никого из монстров, так же аккуратно спускаемся вниз. Да-да, вниз! В одном из окошек на нижнем ярусе есть кнопка, которую необходимо нажать. Нашли? Нажали? Тогда снова наверх!

Снова добравшись до самого верха, аккуратно выпрыгиваем на внешнюю стену. По платформам перепрыгиваем к балке. По ней забираемся еще выше и снова по платформам аккуратно перепрыгиваем к ближайшему проходу в стене.

Входим и разбираемся с очередным ШБ, скрывающим у себя в широких штанинах ключ. Забираем ключ и отпираем решетку. Болтаем с Кровавым Криком (помните, чуть раньше нас просили освободить пирата? Это он!). Привязываем веревку к одному из колец, торчащих из стены, и вдвоем с Криком выбираем наружу.

В награду за освобождение Крик велит Скайе найти Небесных Пиратов и дарит череп своей усопшей мамочки, а также... Желтую Призму!!! Первую призму в нашем амулете. Осталось четыре. М-м-мда... Как найти Пиратов? Нет ничего проще, говорит Крик. Достаточно лишь спросить об этом у Ганниш.

Бежим вперед и становимся в уже знакомый магический круг.

Возвращение в Линлору

Линлора живет обыденной жизнью. По улицам ходят прохожие. На рынке шумит народ. Хорошо! Отправляемся в хижину к Ганниш.

Немного же информации выдала старуха. Впрочем, кажется, это ее привычка. Наводить тень на плетень. Правда, дала бумажку с музыкальным кодом, с помощью которого можно вызвать Пиратов. И добавила, что сделать это можно лишь из определенного места.

Место местом, но не на расческе же мелодию выводить? Идем на рынок и подходим к торговцу музыкальными инструментами. Выменяв у него свисток на огнирскую монету, возвращаемся в центр деревни, становимся на пень, где раньше стояла катапульта, и... тра-ля-ля, тра-ля-ля.

Вот и Пираты прилетели. Едем с ними!

Лагерь Пиратов

Адская смесь! "Сказки тысячи и одной ночи" и современные технологии. Красиво, сил нет! Но и головной боли тоже достаточно: ведь дело происходит на небе, а значит — один неверный шаг и... долгая летальная дорога вниз. Так что сохраняйтесь почаще!

Прежде всего становимся на зеленую подушку, дожидаясь, пока остальные разноцветные подушки не выстроят перед Скайей воздушную лестницу, и по ней допрыгиваем до ковра-самолета. Оп-ля! Получилась лестница из ковров-самолетов, которая секунд через пять начала рассыпаться. Понятно?

Не дожидайтесь, пока коврая лестница выстроится целиком — как только появится следующая ступенька, прыгайте на нее. Ну вот, добрались до верхнего ковра. Спокойно! Он из-под ваших ног никуда не денется, а начнет летать по кругу.

Задача Скайи проста как три копейки: перепрыгнуть с ковра на летучий корабль, а с него на другой ковер, который привезет нашу воздухоплавательницу к некоему воздушному шатру, в глубине которого что-то зелененькое чернеет. Перепрыгиваем в шатер и идём общаться с первым пиратом.

Флибустьер несказанно рад, что их капитан — Кровавый Крик — жив и здоров, и отправляет Скайю к некоему Янси.

Отправляемся, куда послали. Около шатра томится очередной коврик. Садимся на него и летим к следующему, перепрыгиваем и т.д., пока не доберемся до платформы. Только перепрыгивать следует очень быстро — как только подлетели к очередной станции пересадки, т.е. ковры, достигнув брата-близнеца, имеют обыкновенные тут же срываться в штопор и падать вниз, и, если вы не успеете перепрыгнуть, то падать будете вместе.

С площадки перепрыгиваем на ближайшую из этих странных летающих тумб с винтами внизу и по ним добираемся до верхней платформы, перепрыгнув на нее как только представится возможность.

На этой платформе достаточно встать на центральный круглый коврик, и он отнесет Скаю к следующему ковру, а тот, в свою очередь, к очередной платформе.

Подойдите к центру платформы и запомните, в каком порядке подушки будут перед вами появляться. На самом деле, все очень просто: прям по школьной программе! Цвета радуги помните? Ну как же: "Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан". Здесь — то же самое, только — пропуская синий цвет.

Один из ковров, расположенных у краев этой платформы, должен отвезти Скаю к очередной хижине, где на этот раз чернеет что-то синенькое. Войдя в хижину, Скайя увидит, как "царь Кашей над златом чашет". Пират, закрыв сундук с золотом, попросит Скаю убираться прочь. Что ж, нам не привыкать. Убираемся.

Пройдя от выхода в хижину немного **налево**, увидим летающий по кругу коврик. Улучив момент, вскакиваем на него. Затем на следующий. Затем на летающую шаланду, а уж с нее — на красную подушку. Дальше пляшем по поговорке. Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, фиолетовый, табуретка... Повторять, пока не доберетесь до скопища подушек перед воздушным кораблем.



▲ Еще несколько десятков прыжков, и Скайя у цели — воздушного корабля.

Вот здесь надо быть повнимательней, потому как если цвет подушки, на которую вы прыгнете, будет неправильный, подушка провалится вниз. Подчас придется прыгать через подушки.

Ну вот вы и на палубе корабля. Нам надо проникнуть в каюту Янси. Она находится на самой нижней палубе. Туда можно попасть со средней палубы. Поднимаемся по лестнице. Огибаем по правому борту и, пробежав мимо лестницы, ведущей вверх, спускаемся вниз. Бежим дальше, добегаем до двери в каюту и стучим в нее. После того, как услышите ответ, собственным телом открывайте дверь и входите в каюту. Дальше разговаривайте с Янси.

Новое возвращение в Линлору

Зеленая призма потеряна! И где... В отчем доме. В Линлоре! Однако — не все так плохо. Янси дал Скайе необработанный зеленый камень и велел отнести его Ганниш. Так и поступим.

Стучимся к старухе. Здрастье-приехали! Ну конечно, Ганниш рада-радехонька увидеть камень. Ну конечно, она отдаст его ограничкам, которые сделают из него призму. И — конечно! Она опять Скаю посылает! На этот раз — в мир Зен'джаи — Землю Пяти Птиц.

"Иди. И без второй призмы не возвращайся!" — ласково напутствовала Ганниш бедную девушку.

Бежим становиться в магический круг.

МИР ТРЕТИЙ.

ЗЕН'ДЖАИ — ЗЕМЛЯ ПЯТИ ПТИЦ

Скайя в Зен'джаи — Земле Пяти Птиц. Бежим по дорожке к старику. Он долго рассказывает историю Зен'джаи. Пересказывать ее — дело неблагодарное. Сами почитаете. Общий вывод таков: Скайе необходимо поймать пять разноцветных птиц и отобрать призму у наместника Некрота в Зен'джаи — у генерала Кванга. Вот такие пироги!

Бежим дальше по дорожке. На радостях от столь громадных планов, которые предстоит выполнить, уни-

тожаем двух птеродактилей. Перепрыгнув через расщелину, добегаем до развилки. Уничтожаем лучника и поворачиваем налево. Бежим прямо по дороге, разбираясь со всеми лучниками. Дойдя до поворота направо -- поворачиваем, обыскиваем пагоду на предмет полезных вещей. Возвращаемся на основную дорогу и бежим дальше. У большой пагоды расправляемся с четырьмя гоблинами и опять-таки ее обыскиваем.

Разжившись пустым глиняным кувшином, здоровьем и желтым кристаллом, готовим к употреблению новое заклинание в нашем арсенале: "ПироПульс" (он же файербол), для чего замешиваем один оранжевый и два желтых кристалла.

Бежим дальше. На развилке снова повернув налево, обнаруживаем кусты, которые мешают Скайе пройти. Как вы остроумно догадались, сжигаем их! Вперед, до новой развилки. Если нуждаетесь в мане и жизнях, поворачивайте направо, на мост. Разобравшись с тройкой гоблинов, вы все это получите.

В противном случае -- бежим левой дорогой. Мочим всех, хватаем все и среди прочего -- красный кристалл. Настала пора опробовать еще одно новое заклинание: "Сонный камень", оживляющее каменные статуи. Вот и первая из них -- стоит на дороге. Заклинаем, слушаем, смотрим в дневник, читаем, принимаем к сведению... Так поступаем и впредь: завидев каменную статую, кастуем "Сонный камень"... далее я на это ваше внимание обращать не буду. Пропустить статуи невозможно.

Бежим дальше вперед. Пробегаем по краю обрыва прямо, к разрушенному мосту, забираем золотое перо, возвращаемся, и теперь -- через деревянную арку. Дальше прямо. Отбиваемся от птеродактилей и по серпантину взбираемся на холм. Снова замучиваем до смерти птичек, оживляем статуи, набираем в кувшин воды, забираем зерно и выслушиваем очередную речь нашего возлюбленного Дориана.

Спускаемся с холма и теперь обгаем его понизу. Бежим, куда бежит. Рано или поздно, скорее живой, нежели мертвой, Скайа доберется до деревни. Изничтожив нечисть, приступаем к поимке нашей первой птицы: на крышах домов сидят белые птички. Предложите каждой зерна -- правильная птица окажется у вас в инвентори. Правда, она маскировочного белого цвета, но мы ее перекрасим! Обгаем деревню сзади и перебегаете через каменный мостик, дальше -- бежим прямо до статуи, у которой растет куст винограда. Пообщавшись с изваянием подходим к кусту. Драак, сожрав от врожденной жадности винограду, сразу стал фиолетовым. То, что надо! Применим нашу птичку на винограде, и вот она -- победа! Первая птичка в клетке.

Бежим дальше. Вообще-то основная дорога здесь одна-единственная, заблудиться невозможно, но вы все равно заглядывайте во всякие закоулки, не ленитесь бегать вокруг зданий -- там, в основном, лежат золотые перья. Помните, что о них сказала одна из статуй: "Перья -- то же, что и золото". Учтите, к тому моменту, как вы подбежите к большому каменному мосту, где вам снова встретится Дориан, у вас должно быть не меньше 12 перьев.

Итак, вы у моста. Попытку взобраться на мост пресекает Дориан. Он просит обратить внимание на близлежащую статую. Обращаем. Появляется наш знакомый старик и говорит Скайе о том, что без двух птиц она не может покинуть это место. ОК! Взбираемся на холм. Оживляем еще две статуи и обращаем внимание на сухое дерево. Вон она, птичка. Застрjala в ветках. Ну, для нас это не проблема. На такой случай у нас припасен кувшин с водой. Но даже с политого дерева птица не может взлететь -- она меняет оперение. Теперь понятно, для чего нужны были перья? То-то же. Предлагаем птичке перья, а затем -- зерно. Есть вторая птица! Бежим через мост.

Кстати, вы взяли второй зеленый кристалл на холме?.. Теперь вам доступно заклинание "Безумие", составляющее ваших врагов сойти с ума.



▲ Земля Пяти Птиц очень напоминает Японию. Или Китай? Или Вьетнам? Кого-то из них...

Деревня Дракона

Мост обрушился, назад пути нет. Скайа в Деревне Дракона. Кругом лава, но буквально через несколько секунд она не будет страшна нашей отважной путешественнице. Читаем на первом же столбе записку от матушки, разбираемся с ворогом и подхватываем красный кристалл. Теперь нам вполне подвластно заклинание "Бог огня", дающее неуязвимость от лавы. Давайте испытаем его на деле.

Сначала пересечем лавовый поток слева от входа в деревню. Там подберем ману, жизнь и разрушитель камня. Теперь можно побежать вправо по лавовой реке. Там на свалке камней применяем разрушитель и забираем в свои загребушие руки мины и прочую дребедень.

Слева от разрушенного здания есть узенький проход. Нам туда. Перебегаем через мост. Уничтожаем пару гоблинов и стучим в гонг. Двери гостеприимно распахнулись, и мы входим в царство льда. Аккуратно проскользнув мимо хладодышащих драконьих голов, спускаемся в огромный ледяной зал, где на Скайю тут же нападает дракон.

Понятно, что с драконом нужно расправиться. Но как? А надо было табличку при входе прочитать. Дракона зовут Ледяное Сердце. Значит — что? Значит — файербол самое то. Дракон усилен, правда, прочит Скайе новую битву с новым драконом, но до этого еще далеко. А пока выходим отсюда. Но не там, откуда пришли, а через другой выход.

А на поверхности все по-прежнему: лава хлещет, гоблины тусуются... Прежде всего — изучим то местечко, которое сразу перед выходом. В принципе, здесь ничего интересного, кроме статуи и куста около большого столба. Оживив статую, подходим к кусту. Жмем действие, и наш всезнайка Драак немедленно рассказывает, что куст саа-всем окаменел. Что делать с окаменелостями, вы знаете. Оживлять!

Получив вместо куста окаменелое зерно, обходим логово ледяного дракона с правой стороны. На одном из постаментов сидит окаменевшая птичка. Традиционно оживляем ее, кормим каменным зерном и кладем в клетку. Третья поймана! Попутно забираем зеленый кристалл и радостно отмечаем тот факт, что теперь замораживающий "ПоларПульс" делается безо всяких вопросов.

Теперь обходим драконье убежище с другой стороны. Пробежав немного вперед, увидите висящий над лавой раскаленный ключ. Пройти по лаве для Скайи теперь не проблема, и охладить ключ, чтобы его можно было взять в руки, — не вопрос! Так и поступаем, и бежим вперед.

Впереди нас ждет развилка. Сначала отправляемся направо — забрать запал, потом, соответственно, налево — открывать ключом дверь и убивать пару гоблинов. Далее следует аттракцион "Я из пушки в небо уйду". Напоминать содержание надо? Ну, хорошо. Специально для тех, кто не смотрел фильм "Цирк". Вставляем в пушку запал, поджигаем его и, пока он горит, подбегаем к дулу и жмем действие. Получаем результат.

Скайа у ворот нового логова дракона. На этот раз, как несложно догадаться, его зовут Огненное Сердце. Технология один в один, как и в случае с драконом номер раз. Даже выходить надо тоже из другого выхода.

Пробежав немного вперед, открываем ключом дверь и встречаемся с неким таинственным рыцарем — явно приспешником Некрота. Соответственно, Скайе предстоит с ним сразиться. А так как этот таинственный враг явно принадлежит к породе нежитей, то и убить его не получится. "Пока достаточно. Но мы с тобой еще не закончили," — вот что вы услышите от него после одержанной победы. Во хам!

Так. Начинается один из самых неприятных моментов. После драки мчимся дальше и выходим на край обрыва — ни моста, ничего... А на ту сторону надо. Что делать? Вспоминаем, что сказал Огненное Сердце после схватки: "Третьего дракона найдет тот, у кого хватит веры следовать за солнцем!". Посмотрите на небо. Видите, прямо между двух вершин оранжевый блин? На солнце непохоже, но это оно. Ориентируемся Скайю точно на него и делаем шаг в пропасть. Первый... Второй... Если не упали, значит, все правильно. Так и идите. Аккуратно. Пешком. Удерживая Shift. Короче, "Индиана Джонс и Последний Крестовый Поход". Перебрались? Поздравляю. Бежим вперед и мочим всех. Добираемся до логова дракона. Гонг, чтобы двери открылись, находится не как у нормальных драконов — рядом с дверью, а в "проулке" справа от выхода. Технология та же, что и в двух предыдущих случаях. У третьего дракона черное сердце, значит, бороться с ним надо чем-нибудь белым. А что у нас есть белое? Ну конечно же — призматический луч (не спрашивайте, почему белое. Вспомните оптику из школьного курса физики!).

После одержанной Скайей победы дракоша взвалит ее на свои широкие плечи и ответит во дворец темного генерала.

Дворец Темного полководца

Ну и хоромы отгрохал себе генерал Кванг — без поллитры не разберешься! Настоящий китайско-японский дворец: сотни потайных комнат, тысячи ловушек, море охраны, замаскированные проходы... М-м-мда,

даже не знаю, что посоветовать попервоначалу. Ну скажем так: от старта уровня бегите вперед до тех пор, пока не увидите три комнаты. Та, что прямо — с постаментом с ногами и тремя закрытыми дверьми. На этом постаменте вы должны коллекционировать доспехи генерала: кирасу, обе руки, шлем и, как бы это помяче... то, что прикрывает паховую область. Больше советов давать не буду — и сам запутаюсь, и вас запутаю. Лезьте во все двери, проверяйте каждую панель, каждую щель, все-все-все... Будьте логичны и последовательны — это важно. Суйте свой нос везде, где вас еще не было, проверяйте по второму разу там, где вас уже было — авось что-то да пропустили.

Ну вот... надеюсь, доспехи собраны, побеждены и деталь вставлена в поднявшийся постамент. В комнате открылась одна дверь. Это вход в покои принцессы. Идем к девушке, тем более, что у нее томится в заключении четвертая птичка.

Своенравная принцесса не соглашается отдать Скайе птицу иначе, как в обмен на свою любимую куклу, наверное — дорогую, потому что папахен хранит ее в своей сокровищнице. Идем добывать куклу, предварительно захватив в опочивальне принцессы булавку из парика — в адвенчуру играем, за отмычку сойдем.

Возвращаемся в комнату с постаментом и идем взламывать дверь сокровищницы. Приготовьте свой самый мощный набор оружия. По прибытии на место на Скайю сразу набросится толпа (без преувеличения) разъяренных охранников. Отправив их на пожизненную пенсию, пытаемся забрать куклу, но не тут-то было — папаша все предусмотрел: из сундука, на котором стоит кукла, вылезает нечто похожее на Зубастика из кино. Доступными средствами убеждаем Зубастика покинуть сей бранный мир. Вот теперь забираем куклу, возвращаемся к принцессе, отдаем игрушку, которую она... мгновенно разбивает! Все-таки мало ее били... Хотя птицу отдала, и то спасибо.

Но это еще не все. Оказывается, принцесса на нашей стороне, просит Скайю забрать у отца призму и поскорее найти последнюю птицу. Уж больно девочке не хочется под властью Некрота жить. Желание принцессы для нас — закон! Благо призма самим нужна.

Сейчас все будет относительно легко. Принцесса уже открыла двери в покои отца. Скайе осталось лишь войти и пойти. Куда? Это уже другой вопрос. Если пойти прямо — будет склад. Направо (напротив сундука) — тронный зал.

Договорились. Идем на склад. После занятия смертоубийством подбираем здоровье и желтый кристалл. Еще одно заклинание стало доступным — “Психовзрыв”, ослабляющий силы сразу нескольких врагов (в книжку заклинаний посмотреть приятно!). Также не забудьте прихватить часы с кукушкой.

Теперь можно и в тронный зал. В самом тронном зале ничего интересного нет, а вот за тронном... Проходим по коридору, через дверь и наблюдаем две двери. За одной на стене висит портрет непосредственно генерала Кванга без глаза. За второй храпит охранник. Подходим к охраннику и острым осколком, который нам дала принцесса, срезаем глаз, висящий у охранника на груди. Осталось лишь вставить глаз в портрет и — получить красную призму!

В комнате, где спит охранник, есть еще одна дверь. Зайдя в нее, Скайя сразу же кинется к обеденному столу, но мало того, что ничего там не найдет, так еще и вожделенную пятую птичку спугнет, приняв ее за Драака. Птичка сядет на решетку и ни за что не захочет с нее слезать, пока Скайя не приманит ее часами с кукушкой.

Появившийся из ниоткуда старик поблагодарит нас и оставит в гордом одиночестве. Ну а мы с чувством выполненного долга выходим на свежий воздух и снова встречаемся с Дорианом. Вместе с бурным объяснением заканчивается этот уровень и наше присутствие в этом мире — Земле Пяти Птиц Зен’Джай.

Линлора и копи Зоглов

По традиции направляемся к Ганниш — надо же узнать, что там с зеленым камнем. С камнем оказывается все ОК. Надо только забрать его у Зоглов — огранщиков. Но чтобы проникнуть в их тайное убежище, надо знать ключ. Ганниш даст вам пирог, испеченный еще ее прабабкой, и велит именно этим пирогом подкупить зогла на рынке. Точнее, даже не подкупить, а завоевать его доверие — в традициях зоглов обмениваться подарками.

Идем на рынок и сплавляем пирог первому торговцу слева. Он сразу признает Скайю за свою и в знак вечной дружбы подарит раритетную тарелку. Вот нужна нам эта тарелка сто лет в обед! Нам камертон нужен! (Вы ведь помните потайную дверь, ведущую в убежище зоглов? В пещере, где мы в самом начале узнавали пароль. Там этот камертон из стены торчал.)

Ничего, лиха беда начало. Поговорив с собирателем раритетов (причем несколько раз), впариваем ему тарелку за медный брусок. Рядом с антикваром стоит торговец всякой всячиной. Нам он сам не нужен, нам

нужен его пресс, который стоит рядом с прилавком. Расплющиваем брусок в прессе — получается славная монетка. Почти как настоящая, но мы ведь никому не скажем?

К торговцу музыкальными инструментами пока не идем. Надо узнать у зогла, какого тона камертон брать, чтобы дверь открылась. Ми-бемоль. А у торговца есть только до, ми и ми-диез. Чего делать? Брать самый близкий по звучанию. Для немusыкантов сообщая — ми (для совсем немusыкантов: нота ми обозначается буквой E).

Осталась ерунда: превратить ми в ми-бемоль. Пользуемся тем же самым прессом и с получившимся камертоном тона ми-бемоль скачем в пещеру. У двери звоним в колокольчик и просимся внутрь.

И ведь пропускают!

У зоглов Скайю ничего особенного не ждет. Так. Тыфу. Мелочь. Даже говорить не хочется. Гонка на сквила. И даже не гонка, а простое собирание камней: собрали сто процентов драгоценных камней, и зеленая призма ваша. Сквил неповоротлив, хотя прыгает неплохо. Здоровье его можно поправить, заставив сквила вместо драгоценного камня подобрать гриб. Вот, вроде, и все.

Часа три, не отлипая, ломайте свою клавиатуру, и может быть, повторяю — может быть, зеленая призма появится в вашем амулете!



▲ Сквила даже не надо погонять. Знай драгоценности собирай!

МИР ЧЕТВЕРТЫЙ. КАМЕННАЯ ПУСТОШЬ

Ганниш заклинаниями и прочим колдовством доводит зеленую призму до кондиции, а пока она отправилась Скайю в очередное путешествие — в Каменную Пустошь. Думаете, за чем полезным? Как бы не так. Дух и волю девушки проверить старухе захотелось. Как будто прошлых приключений было мало... Наверное, мало. Так или иначе, мы — в Каменной Пустоши.

Чуть пробежав вперед, Скайя встречает дух Гвинелы — бывшей хранительницы Радуги. До прихода Некрота Гвинела на своей белой лошади охраняла Радугу, но теперь Гвинела мертва, да и лошадь тоже. Если вы еще не поняли, продолжаю намекать: воскресить всех, и слава нам во веки веков! Аминь.

Подготовьте свои заклинания к тому, что вам придется сражаться и на земле, и в воздухе. Причем на земле будут очень сильные соперники, основным из которых станет... назовем эту тварь многоножка. Она не только весьма невосприимчива к внешним воздействиям, но и распускает вокруг себя магические вихри, которые еще долго носятся по поверхности по совершенно невообразимым траекториям. Остерегайтесь многоножки! Держите щит всегда наготове.

Итак, пообщавшись с духом Гвинелы, движемся вперед. Видите сгустки энергии? Это многоножка выпустила. Хорошо их пока мало. Но это только пока. Но не в этом суть: с врагами, я уверен, вы и без моей помощи справитесь. Наш путь лежит налево, в узкую расщелину (справа обязательно подберите разрушитель камня). Если увидите маленькую хижину, значит, все верно. Подкладываем под дверь разрушитель и... вытаскиваем трофеи. Выходим из расщелины и продолжаем путь. Осмотрите каменного истукана, который не поддается оживлению. Загляните в живописные развалины, в которых вы уже предвкушаете головоломку, а Драку хочется, чтобы это был игровой автомат. Вообще, побегайте везде, осмотритесь — этот локейшен совсем небольшой.

Если напяделись, приступим к добычанию ключа. Изготавливаем морозильное заклинание и, замораживая озеро, подбираемся потихоньку-полегоньку к динозавру. По идее, он автоматом должен отдать вам ключ —

золотую карточку. Если не отдает, попробуйте нажать действие, подобравшись к нему достаточно близко. Только будьте внимательны — лед не вечен!

Получив карточку, возвращайтесь назад, и бегом к "игровому автомату". Вставляете карточку в слот и, сообразуясь с нарисованными на ней символами, нажимая кнопки на земле, выставляете рисунки на кругах. Центральный шар расцвел радужными узорами, а каменный чувак вроде как ожил (хотя и остался каменным). Не бойтесь, драться с ним не придется, просто подойдите и поговорите с ним. Вот видите, "игровой автомат" оказался машиной времени, а вы только что перевели часы назад. Только для того, чтобы оживить белую лошадь Гвинелы и саму хозяйку, этого недостаточно. Необходимо поискать другие такие же часы, а карточку каменюка предоставит, если вы дадите ей, то есть ему, шкатулку с головоломками. Она у нас есть — вы ее подобрали с остальными трофеями в заброшенной шахте. Вот и все: помимо следующего ключа, вы получили в нагрузку и фиолетовый кристалл, так что смело уменьшайтесь и заползайте в разные дыры, которых в этой местности достаточно.

Для того чтобы пройти к следующим часам, надо пройти направо, если смотреть лицом на озеро. Уменьшитесь, залезайте в дыру в горе и через несколько шагов вы в следующей локации. Двигайтесь вперед, продолжая держаться правой стороны. Тут вам снова предстоит подраться с Некротовым прихвостнем, которому мало было в прошлом мире. Пришел за добавкой и пообещал еще заходить. Добро пожаловать!

У подножия башенки отковыряйте ломиком решетку и положите в заглазничник цепь. Можно приступать к активным боевым действиям. К чему это я? Да к тому, что все, с чем вы встретились в предыдущей локации, — это все такие мелкие семечки, что даже на разминку не тянут. Здесь одних многоножек штук, наверное, восемь: в общем, вся достаточно обширная локация усыяна их "плевыми". Прежде чем приступать к развлечению с часами, произведите очень тщательную зачистку наземного и воздушного пространства. Ну, а затем... Технология та же: вставляем карточку и выставляем кольца.

Поговорив с каменным чудом и получив от него зеркало, снова идем играть в Индиану Джонса. К колодезю присоедините цепь и, спустившись вниз, используйте зеркало на растении. В результате выскочит очередная карточка, чего нам и надо было.

Не вылезайте из колодезца. Оглянитесь. Наверняка вы обнаружите проход. Да-да, вы угадали: это проход в следующую локацию.

Здесь повторяем с точностью до мелочей весь производственный процесс предыдущего местопребывания и, как результат, оживляем кобылу Гвинелы. Засим уровень заканчивается, и нас с вами ожидает гнездо гоблинов.

Гнездо гоблинов

Говорить об этом уровне особо нечего. А все из-за того, что разработчики устроили дело таким образом, что, с моей помощью или без оной, вам предстоит буквально вылизать каждый из этажей гоблинского логова. И так получается, что без моей помощи это будет даже быстрее: этажи логова совсем небольшие по размеру (буквально 2х3) безо всяких хитрых штук, спрятанных комнат и прочих вещей, заставляющих людей читать прохождение, а пока вы будете разбираться, в какую сторону поворачивать, когда я пишу налево, вы не раз вспомните известный рекламный ролик про теорию относительности. Гоблины немногочисленны и легкоубиваемы: если вы дошли до этого места, то здесь вы будете просто отдыхать.

Но чтобы было совсем уж понятно, перечислю, что вам необходимо сделать. После того, как Скайа по



▲ День живых мертвецов. Конь восстал из пепла. Скоро черед его хозяйки.

роковой случайности и по воле разработчиков оказалась в плену у гоблинов, ей ничего не оставалось сделать, как... сбежать. Уменьшившись и без труда проскользнув между прутьев решетки, Скайа пошла исследовать свое узилище в поисках, как сами понимаете, выхода, расстреливая по ходу дела тупых, медлительных и слабозащищенных гоблинов, имевших неосторожность попасть ей под посох. Пообшавшись со своим бывшим собратом по несчастью — плененным гоблином и, из чувства человеческого сострадания, притавив ему из близлежащей караулки еды, Скайа получила от него идентификационную карточку. В одной из камер обнаружился аккумулятор, и все остальное время Скайа посвятила зарядке энергосберегающего устройства — поискам 10 энергетических шариков, каждый из которых дает по 10 процентов электроэнергии.

Выучив нижний этаж наизусть и наконец-то зарядив аккумулятор, Скайа вставила его в питающее устройство возле лифта и воспользовавшись гоблинским идентификатором, устремилась на следующий этаж.

Оказавшись в лабораторном корпусе Скайа продолжила свою деструктивную деятельность, потому как аккумулятор вновь нуждался в подзарядке, а очередной лифт требовал кода доступа более высокого уровня. Скайа с этим справилась без труда, благо лабораторный уровень состоял из 8 помещений, обшарить которые было лишь делом техники. А ренегад-ученый с удовольствием снабдил Скайю идентификатором, а заодно рассказал, что истории про якобы придуманную гоблинами индивидуальную машину времени есть ни что иное, как безответственное вранье. Так это или нет, но Скайе все равно требовалось выбраться из этого места, где плохо пахнет, проводятся дикие генетические эксперименты, и вообще: Гвинела заждалась там, наверху.

Следующий этаж оказался точной копией предыдущих. За двумя исключениями. Первое: он был еще примитивнее — четыре **параллельных** коридора, соединенных узкими проходами, и один зал с каким-то гоблинским механизмом. Второе: гоблинов здесь было больше и перемещались они кучными стадами.

Найти аккумулятор, зарядить его и обнаружить идентификатор труда не составило вообще никакого. Разве что мана на отстрел гоблинов потратилась.

По дороге Скайа уничтожала маленькие силовые поля в странных машинах с педалью у пола. Нажать педаль и уничтожить поле парой замораживающих выстрелов, что может быть проще? Как только маленькие силовые поля в этих машинках были уничтожены, отключилось и большое силовое поле у гоблинского механизма в большом зале. Осталось лишь заморозить большое вращающееся колесо и забрать из него ледяной восьмигранник.

Все. Можно ехать кататься на лифте в следующий зал.

Вы думаете, что здесь будет все по-прежнему? Правильно думаете!.. Изничтожаем все и вся. Пару раз пальнуть в ученого, и он расскажет Скайе, что ему для завершения работ над "индивидуальной машиной времени" не хватает всего лишь восьмигранного кристалла. Пороемся в загашнике... Даем запуганному гоблинскому изобретателю наш ледяной восьмигранник, и — вуаля! Заработала! ОК. Забираем машинку и идем...

Во... Щаз-з-з будет загадка (вы ж ее хотели?)... Стоим **спиной** к столу нашего гоблинского гения и идем **налево и назад!** (Я ж говорил, проще будет без меня!). Уа-о-о-о! Обернитесь. Неужто лесенка?! Идем туда.

С гоблинами разобрались, и теперь наша с вами основная забота — как это написано у Скайи в дневнике: "биомеханическое чудовище", которое не обойти, не объехать.

А оживить? Вернуть его ненадолго назад, когда оно было живым?!

Скайа, недолго думая, применяет полученную машинку времени на чудовище. Знаете, чего больше всего боится этот монстр? Ну? Угадывайте! У вас уже около 20 (!) заклинаний.

Испробовали все? Без магии? А мины пробовали? Тоже!?

Ну-у-у, я не знаю! А просто посохом по макушке? Нет?! А зря! Самое то!!!

Страна Костей

Вот и началось последнее приключение Скайи в Каменной Пустоши. Страна Костей, где покоятся останки Гвинелы, представляет собой круглую арену с озером лавы в центре, испещренную выбоинами и ущельями.

Прочитав надпись на стеле и пробежав немного вперед, у небольшого алтаря хватаем склянку для скорпионьего яда. И, прежде чем бежать дальше, узнайте то, что официальным путем вы узнаете несколько позже: для того, чтобы оживить Гвинелу, Скайе необходимо добыть три ее вещи — белые одежды, ботинки и подвеску. Все эти артефакты хранятся в трех храмах в виде больших черепов с клыками наверху (первый, кстати, находится совсем недалеко от алтаря со склянкой. Держитесь правой стороны.). Чтобы добыть ботинки в храме, надо нажать все три камня на полу и затем, подойдя к алтарю, нажать "Q".

Одежды можно получить, нажав те же самые пресловутые камни (разумеется, в другом храме), но уже в нужном порядке. Никаких подсказок здесь нет — действуем знакомым до боли методом перебора, и никак иначе.

А вот для того, чтобы получить амулет, нужно на алтарь в храме возложить полную бутылку скорпионьего яда. Так что, прежде чем замачиваться на амулет, вам предстоит весьма долго скакать по всему уровню в поисках скорпионов, которые, кстати, имеют дурную привычку улетать со всех ног, едва заведя Скайю. Каждый скорпион дает вам 4 процента яда. Так что считайте сами, сколько скорпионов вам нужно уничтожить.

Также Скайе периодически будут встречаться груды костей, оживив которые с помощью машинки времени, можно будет подраться с монстром и, победив его, получить 10 процентов яда. Стоит ли игра свеч — решать вам. На самом деле — стоит, постольку поскольку одних лишь скорпионов, чтобы заполнить бутылку, не хватит.

Итак, наскочившись вдоволь по Стране Костей, выучив ее наизусть и собрав-таки все три артефакта, отправляемся в Круг Камней. Найти его очень просто — от этого места в небо устремляется несколько лучей. Найти-то Круг Камней просто... добраться сложнее. Я предлагаю, сделав себя неуязвимым для огня, по лавовому озеру пробежать дальше Круга Камней до единственного места, где можно спокойно выбраться на земную твердь со стороны круга, и затем уже по земле проделать путь назад.

Добравшись до Круга Камней с деревом в центре, кладом клавишей "Q" все три артефакта на дерево и используем машинку времени. Гвинела оживает, выдает нам в знак признательности очередную призму и торопит Скайю с возвращением — какие-то неприятности творятся дома, в Линлоре...

Линлора и Страна Твеллов

Да, действительно что-то не так: Драака с нами нет, да и старуха Ганниш куда-то пропала. По крайней мере, в ее избушке мы встретим только одного из Тикников, который что-то пробормочет на своем околованском языке и вручит записку, написанную по-тикникски. Как жаль, что со Скайей нет Драака: сама девушка-ка в тикникском понимает так же, как и в русском, то есть — никак.

Попробуем пробежаться до рынка — вдруг там кто-нибудь сможет прочитать записку. Или Скайя там сможет обрести что-нибудь полезное... Короче, на рынок, на рынок, без разговоров!

На рынке первым делом подходим к торговцу всякой ерундой и обмениваем у него машинку времени на "деревянного волшебника", способного в считанные секунды воспроизвести в дереве любую вещь. Теперь с этим самым "волшебником" бежим к торговцу деревянными игрушками: нам-то эта машинка ни к чему, а ему очень понадобится — ведь с ее помощью ему не придется самолично вытачивать свои игрушки. В благодарность обрадованный торговец предложит Скайе весь набор своих деревянных изделий. Забираем их и бежим прочь с рынка.

Наш путь лежит к поваленному стволу дерева (помните, в самом начале мы уже подбегали к нему, но влезть внутрь не могли? теперь-то у Скайи есть заклинание уменьшения). Пролезаем сквозь ствол и оказываемся на берегу лужи, которая нынешней уменьшенной Скайе кажется целым морем. А у нас есть деревянная лодочка, полученная от торговца игрушками. Опускаем лодочку на воду, и — спустя некоторое время оказываемся в стране Твеллов.

А вот и Ганниш! Здорово, старая! Так вот почему Ганниш не было дома: оказывается, на страну Твеллов напали манта-кринны и забрали пять склянок с разноцветным зельем, необходимым Ганниш, чтобы окончательно доработать зеленую призму. Воины из Твеллов никакие, из Ганниш тоже. Так что вновь Скайе придется разбираться с агрессорами.



▲ Страна Твеллов вся такая — зеленая и сочная. Только очень маленькая.

Пробежав сквозь ствол дерева и уничтожив насекомых — комара и паука (это как раз манти-кринны и есть), пробегаем сквозь второй ствол и оказываемся на берегу речушки. Забив очередного комара, из которого выпадет желтая склянка, по листьям перебираемся на тот берег и забираем ее. Далее опять же по листьям прыгаем вдоль по течению, и после очередной бойни у нас появится еще одна склянка — оранжевая. Двигаемся дальше.

Вообще-то, земля Твеллов совсем маленькая — состоит из двух параллельных речных потоков. Проплыв по ним обоим на листьях и уничтожив всех манти-криннов, Скайа и найдет оставшиеся три склянки. Теперь осталось лишь вернуться к Ганниш, которая сидит там же, где и была, и наконец-то получить от нее зеленую призму.

Осталось раздобыть еще одну, и мир будет рукоплескать своей героине.

МИР ПЯТЫЙ. ЗЕМЛЯ ГОРГУЛИЙ

Противный мир. Скорее всего, именно здесь и обитает Некрот. Первым делом расправляемся с птичкой и оживляем первую статую горгулии справа. Выслушав все, что она имеет нам сказать, получаем от нее фонарик с призматическим стеклом и тут же подбираем в нее почти невидимый кристаллик, называемый в обиходе “черным вихрем”. Эти вихри разбросаны здесь везде и имеют обыкновение отбирать у Скайи жизни, так что, как только увидите такой “вихрь”, немедленно бегите к нему и забирайте, иначе — последствия будут самые плачевные.

В порядке поступления продолжаем оживать статуи. От статуи вампира получаем чеснок. А от каменного изваяния в конце аллеи — записку, содержащую подсказку:

“The first word after Bird

Is you want to seek I’ve heard!”

Не владеете английским? Плохо! Ну ладно, переведу, хотя вам это все равно не поможет: “Третье слово после Bird будет тем, что вы ищете, как я слышал.”. Спасло? Так и думал, что нет. Короче говоря, необходимо найти слово, которое отпирает близлежащий склеп. Остальные отпираются другими словами. Бежим на кладбище (если стоять лицом к тому месту, где вы появились на уровне, то слева), и там первым делом разбираемся с вампиром, восстающим из гроба. Ваша задача — запереть его в гробу чесноком. Причем заметьте, что если вы возложите чеснок на гроб, когда там нет вампира, то после того, как вы его убьете, его душа не возвратится в гроб, а так и будет парить над землей, причиняя Скайе много неудобств. Так что чесноком пользуйтесь только тогда, когда вампир находится в гробу, иначе наплачетесь — никакого здоровья не хватит.

Упокоив вампира, читаем кладбищенские надгробия. Одно из них поставлено Корнелиусу Берду. Это-то нам и надо! Услышав слово Bird, судорожно слушаем третье слово после. Это слово PANTS. Именно его нам и необходимо набрать на одиноком склепе, слева от статуи, которая отдала вам записку (первоначальное слово на этом склепе — CRYPT).

Забежав в склеп, исследуем все проходы, попутно разбираясь с вампирами, собирая “черные вихри” и клочки следующей подсказки. Таких клочков должно набраться четыре штуки. Итак, следующая подсказка:

“Deep in granite over Ad

It was answer dead&dread&blood”

На кладбище ищем надгробие некоему Эдварду Копперсмитту и читаем эпитафию:

“You eat the bread of Life. No drink the wine of death” и вводим слово BREAD на склепе рядом с гробом вампира.

В этом склепе повторяем все, что делали в предыдущем: укладываем вампиров баиньки в гробах и собираем четыре части следующей записки:

“A toast to mr. Alsodear

Who drink to long of better bear:

Reverse the word at the end of a line

To find what he light better of wine.”

Короче, для того, чтобы открыть следующий склеп с надписью DEATH на замке, надо перевернуть последнее слово в первой строке эпитафии, которая находится на памятнике справа от торцевого склепа. Это слово Regal. Переворачиваем его — и получаем LAGER.

Опять отправляемся в путешествие по склепу. В нем, помимо последней записки, вам необходимо обнаружить также и ключ — это не должно представить большой проблемы: ключ рядом с одним из клочков записки, которая, будучи собранной, гласит следующее:

"In memory of Mrs. G
Find the word you can not see."

Кстати, в этом же склепе вы найдете и пустой гроб с красной подкладкой, он находится за поднимающейся решеткой. Обнаружив его Скайя еще воскликнет: "И что за Большой Парень спит здесь?". Ничего не делайте с этим гробом, и даже чеснок на него не вешайте — ведь он пуст. Большого Парня в него еще предстоит уложить!

Прочитав последнюю нечитанную эпитафию, узнаем последнее слово, открывающее последний склеп: BLIND. Вперед, с песнями!

В этом склепе не надо ничего собирать. Спустившись вниз, сразу поворачивайте направо и встречайтесь с Большим Парнем — боссом вампиров. Сразу сориентируйтесь на местности: справа от того места, где вы появились в этом зале (если стоять лицом к двери с буквой N), есть проход, и как только вы убьете главного вампира, бегите в этот проход, поворачивайте направо и бегите изо всех сил вперед, вперед и вперед, никуда не сворачивая. В конце длинного коридора справа окажется та самая решетка перед гробом, забегаем внутрь, и если в гробу лежит главный вампир — немедленно вешаем чеснок на гроб. Если не успеете — схватку придется повторить.

Разделавшись с вампиром, открываем ключом дверь, и перед нами...

Библиотека Горгулий

Получив задание проникнуть в колокольню, выбегаем из-за закуртка и поворачиваем направо, забегаем в комнату справа и забираем фиолетовый кристалл — теперь можно и нужно будет кастовать заклинание "Демон", уничтожающее нечисть. Также соберите заклинание "Кольцо рифмы" — оно очень годится для временного усыпления тех толп вампиров, что будут атаковать вас на этом уровне.

Выбежав из этой комнаты, продолжайте бежать по коридору — собственно, там больше и некуда бежать, — не забывая с упорством идиота кастовать Кольцо Рифмы. Забежав в комнатку с красным демоном, уничтожаем его соответствующим заклинанием. Прежде чем забежать в комнату со вторым красным демоном (над дверью у нее нарисован знак Некрота), удостоверьтесь, что ваш фонарь заряжен на все 100 процентов (то есть вы собрали все "черные вихри"). Уничтожив демона, забегаем за решетку и снова встречаемся с Некротовым прислужником, которого мы уже не раз отправляли к вратам ада. Убиваем его. И через дверь вбегаем в...

Собор

Вас опять ждут два демона. И когда вы кинетесь собирать "черные вихри", на Скайю обрушатся толпы вампиров. Технология та же.

Собрав все вихри, попытайтесь выйти из собора через дверку с некротовым логотипом. Его наемник опять обрушится на вас. Опять уничтожаем его и, наконец, добираемся до места назначения.

Колокольня

Колокольня мало чем отличается от предыдущих уровней, разве что вампиров еще больше и бегать за "вихрями" приходится не по ровному полу, а по разрушенным лестницам. Как обычно, собираем все 100 процентов вихрей и выпрыгиваем на самый верх. Поговорив с некротовским наемником, оживляем горгулью и приступаем к самому ответственному моменту.

НЕКРОМИР

Как и положено для почти последнего уровня, этот — самый сложный. Сразу подготовьте у себя в книге заклинаний следующие заклинания: "Ветерок", "Монстр" и все замораживающие заклинания.

Для начала уничтожьте Шалтая-Болтая на дальней стене. Затем с ветерком перелетайте по камням в дальнюю нишу, предворительно и там уничтожив монстра. Убивайте вампиров заклинанием "Монстр" и хватайте половинку кольца с рунами. Можно перелететь в первую (самую близкую от старта) нишу и поубивать монстров там. Перелетев обратно, заходите в двери и, планомерно убивая вампиров, продвигайтесь, перелетая наверх.

Выходите в другую дверь, убейте двух лучников — у одного из них кольцо; перелетайте к нему и забирайте вторую половинку. По дороге уничтожайте всех появляющихся монстров. Попрыгайте по всем камням в этой локации. Некоторые из них являются триггерами для появления очередного монстра. И, соответственно,

у некоторых из них могут оказаться остальные части кольца.

Шкатулки просто разбиваются посохом. В них бутылки с жизнью и маной.

Итак, локация зачищена. Поджигаем засов на двери, и — наконец-то Скай встречается со своей матушкой. Для того, чтобы освободить ее из плена, надо набрать правильный код, открывающий дверь. Код написан в кольцах, и камни надо нажимать в следующем порядке (считаем от 1 до 6 слева направо, стоя лицом к двери): 1-4, 5-2, 3-6. Бежим в открывшуюся дверь.

Перед тем, как бежать по пылающему мостику, подготовьтесь: приведите в порядок книгу заклинаний. Вам нужны: заклинание, уберегающее от огня, замораживатель и все возможные кристаллы в заклинании "Колдун", наделаящим других созданий магическими возможностями. Защитившись от огня, бежим через мост и встречаемся с Дорианом, который на самом деле оказывается ни кем иным, как Драком: Некрот заколдовал молодого человека, превратив его в летающее чудовище. Но это не последняя приятная встреча. Материализовавшийся неподалеку приспешник Некрота оказывается... отцом Скайи, обратившимся ко злу. Даже сейчас, увидев жену и дочь, он превращается в трехглавого, огнедышащего дракона, и нам сейчас придется выдержать очень непростую схватку.

После ролика надо очень быстро раздраконить лежащие сундуки и достать из них два фиолетовых кристалла. Вставляем эти кристаллы в "Колдуна" и — немедленно кастуем это заклинание сначала на Дориане, а после ролика — снова на Дориане и на матушке. Теперь и они вместе со Скайей могут сражаться с драконом. А мы быстренько включаем замораживающее заклинание и — надеемся на удачу...

После схватки бежим вперед и оказываемся под огромной черной призмой, к которой от трех постаментов ведут лучи. Призму надо уничтожить, и делается это заклинанием радуги. Направляете ее на фиолетовое пламя в основании постаментов, и, когда все три языка пламени будут потушены, призма упадет на пол, а сам пол перестанет обжигать.

Теперь Скайе осталось лишь уменьшиться и через дыру в двери проникнуть в логово Некрота для последней схватки.



ГНЕЗДО НЕЖИТИ

А вот и он, больной зуб. Некрот, в смысле. Для схватки с ним нам понадобятся: файербол, радуга и защита от огня. Злобный демон плюется огненными шарами — ну, и мы его тем же. В смысле: "Кто с мечом к нам..."

Только подобраться к нему следует поближе. Впритык. По серпантину. Как только здоровье Некрота упадет до критической отметки, он будет отдыхать и набираться сил — вот здесь радугу и включайте. Пять-шесть точных импульсов, и можно откидываться на спинку кресла, наслаждаясь фильмальным роликом!



Harry Potter and The Sorcerer's Stone

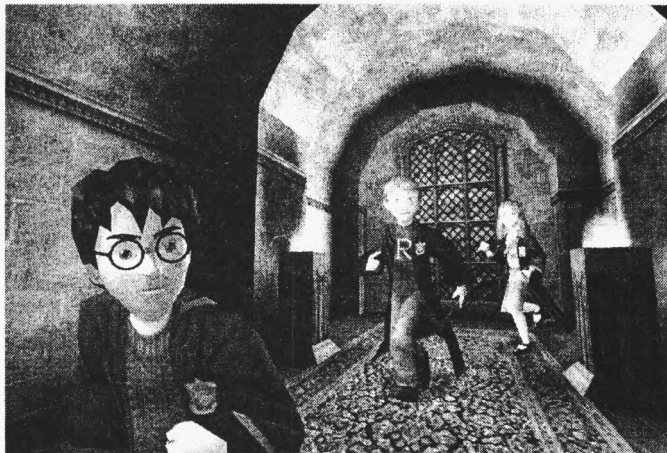
Зная менталитет зажавшихся российских геймеров, я могу сразу угадать, что они скажут об игре с Гарри Поттером в главной роли: "Отстой для детей". И тут они будут неправы по обоим параметрам: во-первых, не такой уж это отстой, а во-вторых, пройти ее смогут отнюдь не маленькие дети. Многие моменты в игре настолько сложны, что иногда проходить их приходится по десятку (!) раз. Кто не верит — пусть сам попробует, ибо все-таки игра этого стоит.

Сюжет и все-все-все...

Для того чтобы понять смысл и сюжет игры, а также самому решать различные сложные (и не очень) задачи, вы должны как минимум посмотреть кино про Гарри Поттера. Еще лучше — прочитать все три книги Джоан Роулинг. В Harry Potter and the Sorcerer's Stone вы не только встретите уже знакомых по фильму или книге персонажей, но и даже узнаете их характеры! Если вы уже успели это сделать, то у вас не возникнет особых проблем в процессе игры (разве что очень достают сложные аркадные моменты). Однако на всякий случай я написал краткое (но о-о-чень полезное :)) прохождение, которое вы найдете чуть ниже. Полезный совет перед началом игры: включите в опциях возможность "автопрыжок", если вы не совсем уверены в своих силах. С этой опцией Гарри будет перепрыгивать что-либо автоматически. Итак, Гарри отправляется в Хогвартскую (не путать с Гарвардом) школу магии, где он должен будет... получать хорошие оценки за успешное выполнение различных заданий! Это так называемые House Points. Наша цель — набрать максимальное количество баллов и опередить конкурентов (именно, ведь это может быть задание типа "нарисуйте правильно в воздухе руну заклинания" или даже "пролетите на метле через все чекпойнты за пару минут"). Помните, что в школе Hogwarts система двадцатибалльная! По ходу игры мы будем собирать цветастые камушки (beans) и магические карточки (просто cards). Подробнее об их месторасположении и значении читайте в конце статьи.

| | |
|-----------------------|------------------------------|
| Жанр: | Action/Adventure |
| Издатель: | Electronic Arts/SoftClub |
| Разработчик: | KnowWonder |
| Похожесть: | Timeline |
| Необходимо: | PII-266, 64Mb, 3D уск. 8Mb |
| Рекомендуется: | PII-400, 128Mb, 3D уск. 32Mb |
| Мультиплеер: | Нет |
| Сколько CD: | Один |

Рейтинг "Маниа": ●●●●●●●○ 8,0



ПРОХОЖДЕНИЕ

1. Школа

На этом самом легком, "тренировочном" этапе от вас требуется лишь встретить Dumbledore и почапать в Gryffindor Tower, где вы найдете свою первую магическую карточку — Famous Witches & Wizards Card в книжном шкафу. Тут же находится секретная комната — подойдите к месту аккуратно позади шкафа и нажмите **S**.

2. Hedwig

Теперь наша цель — спасти Hedwig'а. Просто идите прямо и постарайтесь по пути собрать все House Points:

- 15 очков за убийство вражин заклинанием 'Flipendo Knockback Jinx';
- еще 5 за сдвиг блока все тем же 'Flipendo Knockback Jinx';
- 5, если скастуете spell на паутину около блока;
- 10 за убийство крысы с помощью 'Flipendo Knockback Jinx';
- 5, если уберете блок, опять же при помощи 'Flipendo Knockback Jinx';
- получите еще по 5 очков за каждую книжку.

3. Полетаем?

После спасения Hedwig'а отправляемся на первый урок полета на метле. За жалкое время вы должны будете пролететь 82 чекпойнта! Хорошо, правда, что они в пяти метрах друг от друга находятся, но полет на метле с бешеной скоростью — дело нелегкое! 20 баллов я получил где-то только с десятой попытки.

4. Обучение колдовству

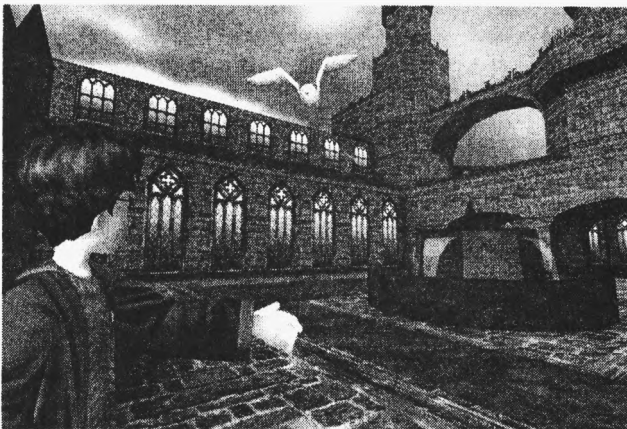
Закинув язык через плечо, несемся в аудиторию, где у нас будет очередной урок. Если опоздаете — преподаватель конкретно штрафанет. Нарисуйте руну спелла и получите еще 5 House Points.

5. Холл

Из Charm Class'а возвращаемся в большой холл и собираем магическую бижутерию там. Всего вы соберете 23 штуки. Итак, у вас должно быть 100 House Points. Вы можете получить еще больше очков, если в Gryffindor Tower поднимете свечку (на полу) и поставите ее на доску. Идите к Great Foyer, пособирайте beans, а заодно найдете две карточки.

6. NIMBUS 2000

Оговорка для тех, кто забыл, что такое Nimbus 2000: этот такой супер-дупер-мега-гипер-ультра-экстра-проплюс метла. Вообще, если вам Nimbus 2000, как козе баян, можете не проходить эту локацию — она необязательна. Все собираем и собираем beans, пока не наткнемся на комнату с рыцарями. Бежим обратно к Great Hall'у и добираем оставшиеся камешки. Идем к Weasleys'у и просим его сказать пароль. Потом идем в небольшую комнату около Great Hall'а и берем новенький Nimbus 2000!



7. В путь!

Вызываем на "дзель" гадкого Malfoy'а, легко его побеждаем, а затем галопом бежим в Herbology Class и осваиваем азы Quidditch'а. Квиддич — это своеобразный футбол магов, только в воздухе и с несколькими воротами. Подбирайте золотые крылышки! В конце получаем 100 House Points плюс по 25 за каждое золотое крыло.

8. Что посеешь...

Идем во внутренний двор и берем голубые beans у Puffskein'а. Находим очередную секретку за бесцветной

секцией (около шоколадной лягушки). Там специально для нас положили beans'ов и одну карточку. Направляемся к Hagrid's Hut, собирая по пути магические камни. Обратите внимание на бесцветные стены — за ними опять секретная комнатка с камушками и карточками. Просто идите прямо, пока не дойдете до огненных семян. Под ногами будет пугаться всякая мелочь (но особо надоедливая) вроде гаргулий, так что не расслабляйтесь!

9. Полетаем? (Дубль два)

Пора научить манерам обнаглевшего Draco Malfoy. Сделать это окажется предельно просто, если на руках у вас будет Nimbus 2000. После этого вы сыграете свой первый матч в квиддич против Hufflepuff'a (покемончики, вам это ничего не напоминает? :) Хватайте Snitch, и вы выиграли.

10. Sloth brain?

Вы получите устройство под названием Sloth Brain после "общения" с Severus Snape. Снова идем прямо. Не забудьте собрать все beans'ы, встречающиеся на пути, по дороге зарабатывая House Points. Проверьте бесцветную стеночку около Quidditch Pitch, где найдете секретку с камешками и картой.

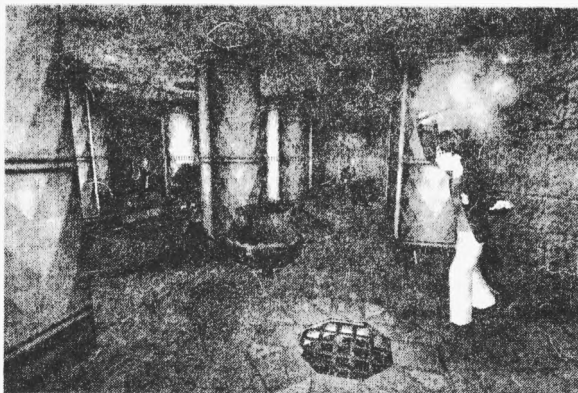
Теперь, собрав N-ое количество beans'ов, вы получите пароль. Идите дальше и находите очередную карточку. Возвращайтесь в школу и идите на урок.

11. Встреча со Snape'ом

После того, как вы пройдете "обучение алхимии и иже с ними", Snape попросит вас достать несколько Fireflies. Просто как... (очень хочется сказать по-матросски, но цензура не позволяет — короче, просто, и все). Можете замочить тролля с помощью Puffapod'a — так очков больше получите. Соберите все зеленые beans'ы и спасите кошау Raymond'a. В награду он вам даст карточку.

12. Западня!

Отправляемся в Defense Against The Dark Arts Class (уфф, выговорил), выучиваем новое заклинание — 'Verdimillious'. После окончания занятий можете использовать этот spell для того, чтобы выбраться из подземелья. Кстати, за книжным шкафом находится очередная секретка... Встречаем чудаковатого Nick'a. **Делаем то, что он говорит.** Находим всех злыдней и беспошадно уничтожаем их с помощью... 'Flipendo Knockback Jinx'! Просто, но времени займет немало. Собираем все beans, которые найдем по пути к Weasleys'y, и скажем ему пароль для того, чтобы он нам дал Quidditch Body Armor — очень нехилую броню. Идем в Transfiguration Class (нет, не класс трансвеститов :) и кастуем spell 'Avifors'. После окончания занятий используйте этот spell на статуе и проходите в открытую комнату на втором этаже. Спашем рок-н-ролл с Peeves'ом и соберем все красные камушки. Берем Invisibility Cloak — мы это заслужили!



13. Коридор

Наши приключения продолжаются в запретном коридоре, который мы благополучно открыли. Крадемся за Mr. Filch и Mrs. Norris (хинт: можно за ними подсмотреть, нажав на T). Хватаем Invisibility Tokens и проходим через все двери, как только найдем ключи. Теперь наступает самый сложный момент в этом грязном дельце: нам надо пройти, пока Mr. Filch и Mrs. Norris смотрят в противоположную от нас сторону. Спрячемся, как только они пойдут перед нами. Находим Mirror of Erised в конце.

14. Тролли, тролли, тролли... уже достали...

Время погонять по-настоящему! На этот раз нашим противником станет горный тролль. Это будет действительно СЛОЖНО, так как нам бы еще желательно и все камни собрать. Все, что нам нужно, чтобы пройти этот

этап — часок-другой времени, комната, обитая матрасами (чтоб себя не покалечить во время приступов бешенства), и о-о-очень много терпения! Поможем Ron'у победить презренного тролля с помощью 'Flipendo Knockback Jinx', покидывая spell в выбрасываемые троллем вещички. Как только Ron закончит работенку, мы победим.

15. Oops, i did it again!

Снова квиддич! На этот раз против Ravenclaw'a. Без комментариев.

16. Аллея

Norbert приболел, и ему нужен Dragon Tonic. Для начала идем к Gringott's. Просто сделайте то, что надо сделать. Итак, Гаррисону придется немного покататься. Это довольно сложно, т. к. надо собрать все монетки и камни для того, чтобы достать странноватые штучки Knut, Sickel, Galleon Famous Witches и Wizards Cards. Тем более что играть нам придется аж три раза! После того как этот кошмар закончится, сваливаем.

17. Темный лес

Куда мы попали! Теперь еще и раненых единорогов искать! Просто идите прямо. Не забудьте подобрать вашу последнюю карту (около утеса) сразу после того, как убьете Черепаху. Не желаете послушать **новую** сказочку?..

18. Будь готов!

Hagrid даст нам штучку, похожую на... хм... флейту! Потренируйтесь немного и идите к Weasleys'у. Если вы уже собрали все beans, то получите пароль. Используйте этот пароль для того, чтобы проапгрейдить наше любимое заклинание — 'Flipendo Knockback Jinx', — так его мощность немного увеличится.

19. Последний бой... он легкий самый!

Больше всего в игре меня разочаровала концовка: уж больна она проста, пусть и запутана. Если вы честно, без читов дошли до этого момента, то считайте, что вы прошли игру. Однако мне все же придется предоставить вам наиболее полное прохождение этой локации — она действительно очень сильно запутана. Наша цель — достать Sorcerer's Stone, он же философский камень. Но на нашем пути появятся семь препятствий, которые, собственно, и надо пройти для того, чтобы добраться до заветного камня.

Первое препятствие

Все просто — следует избавиться от злобной зверушки Hagrid'a — Fluffy. По совету Hagrid'a усыпляем "пушистика" с помощью флейты. Одно "но": головы этого чудища засыпают по очереди. Как только третья голова этого горныча заснет, откроется секретный проход.

Второе препятствие

Задание: завалить Devil's Snare. Кастуйте на него 'Flipendo Knockback Jinx' (в правильном порядке), и все будет ОК.

Третье препятствие

Квиддич, просто игра в квиддич. Просто во время полета надо схватить ключики (клавишей X).

Четвертое препятствие

По пути к этому препятствию находим потайную дверь. Там находится save-point и несколько шоколадных лягушек. Дверь в секретную комнату — выделяющийся участок стены (нажмите S, чтобы войти туда). Итак, третьим препятствием будут гигантские шахматы. Ваша цель — расположить их в правильном порядке. Но не думайте, что их надо передвигать в соответствии с правилами шахмат. Все части шахмат — ваши враги. Итак, делаем следующее (3 варианта решения):

Для первой части:

Начните на белой площадке, идите вправо, вверх, влево.

Начните на белой площадке, идите вправо, вверх-влево, вниз.

Начните на черной площадке, идите вверх, влево, влево, вниз.

Для второй части:

Начните на белой площадке, идите вверх, вниз-вправо, вверх.

Начните на белой площадке, идите вверх, вниз-вправо, влево.

Начните на белой площадке, идите вверх, вниз-вправо, вверх-влево.

Для третьей части:

Начните на белой площадке, идите вверх-влево, вверх-влево, влево, вправо, вниз.

Начните на белой площадке, идите вверх-влево, вверх-влево, вверх-влево, вниз-вправо, вниз.

Начните на белой площадке, идите вверх-влево, вверх-влево, вверх-влево, вниз-вправо, вниз-вправо.

Как только закончите, найдите секретную комнату в следующем коридоре. Подлечитесь лягушками и сохраните игру.

Пятое препятствие

Просто, как две копейки, — избавиться от противного тролля. Для нашего же счастья он очень медлителен. Все, что от нас требуется, — с помощью заклинания 'Wingardium Leviosa' переставлять объекты к стене. На обратном пути вы найдете пару-тройку шоколадных лягв. Идем к двери и смотрим, как крошка Hermion, кастуя spell 'Alchomoga', откроет нам дверь. Туда и идем.

Шестое препятствие

В этой комнате обратите внимание на щит (между двумя рыцарями). Следите за "перемещениями" чашки и постарайтесь сбить ее 'Flipendo Knockback Jinx'. Если не получится, попробуйте завалить ложных рыцарей тем же 'Flipendo Knockback Jinx' в тот момент, когда они не защищаются. Попробуйте снова сбить чашку, и если у вас получится, вы получите Ice Potion. Все, переходим к последнему препятствию.

Седьмое препятствие

Как только вы повстречаете Странника на своем пути, он воскресит двух рыцарей. Просто зарядите в него 'Flipendo Knockback Jinx'. Он призовет еще одного рыцаря. Замочите его тем же spellом. Тогда он призывает огромного рыцаря. Вынесите его, когда он примет твердую форму. Вы замечаете, что подозрительный чудик это... профессор Quirrell! После битвы съешьте еще пару шоколадных лягушек, ибо мы стоим в двух шагах от финала. Приготовьтесь к Последней Битве!

Вы встретите Quirrell'a и Voldemort'a. Увертываетесь от зеленой массы, которую он в вас пускает, — она очень опасна. Забить его самого проще простого, надо лишь немного пошевелить мозгами. Подсказка: кастуйте 'Flipendo Knockback Jinx' на колонны позади Voldemort'a. Время от времени вам придется рвать "канат" нажатием кнопки **S**. Во время заставки Voldemort сносит колонны. Наша тактика меняется — просто подождите, пока он не встанет перед Mirror of Erised, и кастуйте два 'Flipendo Knockback Jinx' прямо на зеркало. Через некоторое время он схватит вас. Нажмите **S** несколько раз, а потом **X**, как только появится надпись 'Hurt Quirrell'. Повторите это несколько раз, пока враг не будет повержен окончательно.

Поздравляю, вы прошли Harry Potter and the Sorcerer's Stone и в очередной раз спасли мир!

В начале статьи я обещал, что расскажу поподробнее о beans'ах и картах. Итак, если с картами все и так понятно — они носят своеобразный "бонусовый" стимул для игры, — то с камешками надо разобраться. С помощью beans'ов различных цветов можно получить кое-что очень полезное. Вот рецепты.

50 Earwax (желтые камни) — апгрейд для Nimbus 2000 (его скорость увеличивается)

70 Blueberry (голубые камни) — Famous Witches & Wizard Card. Карта, просто карта.

80 Bogeys (зеленые камни) — Quidditch Armor. Этот армор отлично защитит вас при очередной игре в квиддич.

100 Chili Powder (красные камни) — апгрейд для заклинания 'Flipendo Knockback Jinx' — просто делает его чуточку мощнее.



Петька 3: Возвращение Аляски

| | |
|------------------------------|---|
| Жанр: | Adventure |
| Издатель: | "Бука" |
| Разработчик: | Сатурн Плюс |
| Похожесть: | Петька и ВИЧ 2 |
| Системные требования: | PII-300(PIII-500), 64(128)Mb, Riva TNT (Riva TNT 2) |
| Мультиплеер: | Отсутствует |
| Сколько CD: | Один |
| Рейтинг "Маниа": | ●●●●●●●○○ 7,5 |

Третья часть **"Петьки"** — прямое продолжение приключений Петьки и Василия Ивановича. Созданная в лучших традициях, игра представляет собой двухмерный квест с плавной анимацией, красивыми фонами и неповторимым юмором.

Управление в **"Петьке"** довольно простое — левый клик на предмете позволяет посмотреть на него (курсор в виде монитора) или сразу взять (курсор в виде чемодана). В случае с живыми объектами — поговорить (курсор в виде микрофона).

Правая кнопка мыши открывает чемодан. В нем лежат собранные по ходу приключений вещи. Вещи можно комбинировать. Для этого надо взять предмет левой мышкой, навести его на другой предмет и снова нажать левую кнопку. Если предметы можно скомбинировать — это означает, что в каком-то месте игры комбинация необходима для прохождения.

Чтобы использовать предмет из чемодана на другой предмет, достаточно выбрать предмет левой кнопкой, закрыть чемодан правой, навести курсор с предметом на нужную точку на экране и снова нажать левую кнопку.

Некоторые действия производятся только Петькой, а некоторые — только Василием Ивановичем. Управление передается посредством переключения иконок героев, что находятся в правом верхнем углу.

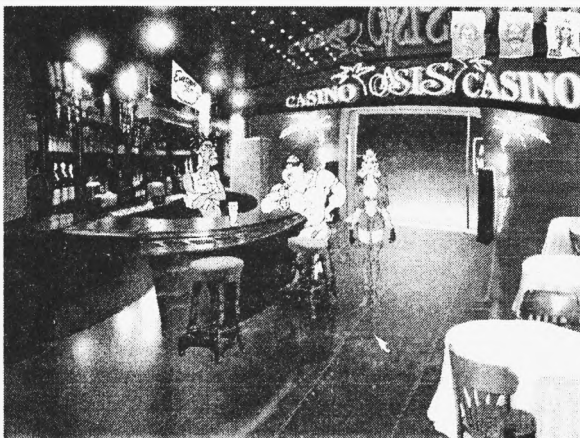
Существуют также функциональные кнопки. **F1** — карта, по которой удобно перемещаться между локациями, **F2** — экран сохранения, **F3** — экран загрузки.

Помните, что в процессе игры вы можете получить ударную дозу юмора от "Сатурн Плюса" лишь в том случае, если будете смотреть на все вещи и разговаривать со всеми людьми поочередно — то Петькой, то ВИЧем.

Если вы уже довольно далеко прошли игру, читаете прохождение и не можете взять в толк, откуда вдруг появилась та или иная вещь — для этого я выделил полужирным все предметы в момент их появления в инвентаре.

После мультика, в котором Петька и Василий Иванович попадают в неприятности, а потом резко оказываются спасенными Моксом Фалдером, все дружно попадают в автокатастрофу. Переключайтесь на Петьку. Подберите **аптечку**, затем подойдите к машине и откройте багажник. Оттуда выпадает большая банка с гремлинами. Капните из аптечки в банку. Оттуда выскочит один греmlin — капните на него. Теперь капните на двух оставшихся. Один скончается, но не до конца. Капните на него. Теперь вы видите, какая из колбочек содержит оживляющий препарат. Наконец, капните на Мокса Фалдера. Он оживает и дает подробный инструктаж.

Идите в город. Поговорите с проституткой, что стоит посередине. Она окажется Анкой, перевоплощенной в точности с современными реалиями. Переключаемся на Василия Ивановича и говорим с Анкой. Обязательная последовательность фраз:



▲ Анка в процессе соблазнения молодого спортсмена, пребывающего в самом расцвете сил. Будем пить.

"Планета в опасности...", "Ты ее случайно не знаешь?" и "Привет от Мокса Фалдера". Анка тут же раскрывается и говорит, что нужно идти к профессору. Идите в проход между Lost Railway и казино "Оазис". Попробуйте зайти в странный двухэтажный домик. Скажите, что вы с посылкой. После того как вас оттуда выкинут, идите влево. Поговорите с грузчиками и предложите свою помощь. Попав на склад, переключитесь на Василия Ивановича и возьмите **бензопилу** у левой стенки, **канистру** и **патрон** с правой полки, затем **базуку** из коробки и, наконец, саму **коробку**. Используйте базуку на ВИЧ и предложите пальнуть в потолок. Подберите **маленький магнит**, валяющийся на самом верху. Отпилите лежащую **лестницу** бензопилой и заберите ее Чапаем.

Выходите к казино "Оазис". Поговорите с Анкой и пожайтесь на то, что профессор не пустил вас. Она скажет, мол, нужно животное какое-нибудь. Идите влево. Поговорите с Фурмановым... простите, с Фурмоном. Попросите кролика. Фразы такие: "Да он нам нафиг не нужен", "Он нам нужен, чтобы привыкнуть к сельскому труду". Идите наверх. Поговорите с пасечником, возьмите **лбзик**, что справа от него. Идите на "кроличью развилку". Оттуда — влево, на военную базу. Поговорите Василием Ивановичем с охранником, а Петькой в это время стащите **огнетушитель**. Идите к особняку. ВИЧем зажгите помойку. Теперь потушите ее огнетушителем и подберите Петькой **"тушеную" морковь**.

Идите к Фурмону и заткните морковкой пасть **кролику**. Заберите его, а также **веревку**, которая висит на столбе, к которому было привязано бедное животное. Так, зверюга у нас есть — теперь можно и к профессору наведаться!

Как доберетесь до профессора, у вас начнутся проблемы. После просмотра всего действия заговаривайте с профессором. Предложите ему себя в качестве ассистента. Когда он развяжет вам руки, возьмите мышку и нажмите **Quit Experiment**, после этого — **Help**. Кликаем **Check System**, выезжает унитаз. Возьмите с него **перчатки**. Кликните на **Reboot System** — у правого кресла откроется дверца, возьмите оттуда **сервомотор**. Нажмите **Stop Reaction** — появится огромный шар. Стукните Василием Ивановичем по шару. Открываем им же сейф и достаем оттуда одну **большую колбу** и **маленький распылитель**. Используем колбу на профессоре, говорим с ним. Фраза: "Засунуть тебе гранату в...". Теперь опрыскиваем из распылителя шар. Ба, да это ведь жидкий азот! Теперь шар замерз и стал хрупким, как лед. Бейте по нему Чапаевым. Подберите выпавший **листок** и сорвавшийся **крюк**. Кликните на **Refresh Data** — выползет вентуз с **кротиком**, заберите свое животное.

Так. Профессор сказал, что нам нужна "Гросс Бомба". Где ее взять? Где-где, на военной базе, конечно. Идем к "Оазису", разговариваем с Анкой. Она сообщает, что тут есть рядом военная база. Значит, нам туда дорога.

Заходите в бар. Ух ты, сержант американской армии, как две капли ("две капли чего?" — "ну, неважно") похожий на Чапаева. Попробуем с ним поговорить. Парню нужно похмелиться. Бармен утверждает, что есть одно суперреальное дешевое средство резко протрезветь. И стоит недорого. Отдаем деньги, берем **коктейль**, ставим его сержанту. После непродолжительной беседы пакуем сержанта в огромную коробку из-под базуки и тащим его до дому, до казармы.

Идем на военную базу, показываем сержанта охраннику и проходим на командный пункт. Сержант не оценил нашей помощи, и при попытке что-либо сделать нас нагло вытуривают.

Все. Будем злобно мстить гаду. Идем к казино "Оазис" и говорим сначала с Анкой, а потом с блондинистой ночной бабочкой, что справа стоит. Предлагаем ей денег, узнаем адрес. Направляйтесь к Фурмону, а от него — вправо между домами. Вы попали в подворотню магазина **"Toys & Pets"**. Посмотрите на раскрытое окно. Приставьте лестницу слева, возле Бэтмена. Залезьте на лестницу Василием Ивановичем и забирайтесь в окно. Возьмите со стола **Viagra Lights**, откройте шкаф и вытащите надувную **резиную ханжуну**. Слева с цепей возьмите **лифчик**. Теперь возьмите у себя из инвентаря **крылья** и используйте их на Чапае.

Поболтайте с Анкой с фразой "Ну, я не знаю тогда, что делать". Идите внутрь бара, встаньте Василием Ивановичем между обоими фотоэлементами и используйте пистолет-зажигалку на левом лучевом элементе. Попробуйте пройти внутрь. Ага, бедный игрок наконец-то покидает свою электронную тюрьму и кидает нам фишку. Петько, ты балбес!



Надо фишку срочно выручать. Говорим с барменом, просим отдать честно заработанное. Не дает. Зато хочет травки покурить. Ничего, будет ему травка.

Идите к пасечнику. Он с удовольствием поделится **папироской**. Залезаем в инвенторию, объединяем папиросу с патроном, получаем **сигарету с порохом** внутри. Это будет круче любой марихуаны! Идем в бар, отдаем негру курево. Подбрасываем огоньку из пистолета Чапая и смотрим, как человека не по-детски забирает. Хватаем **фишку**, набираем из холодильника **водичку в канистру**. Заходим в казино. Играть можно только на рулетке. Вы можете приколоться и поставить фишку на рулетку. Вы проиграете. Можете не сохраняться/загружаться — вы никогда не выиграете. Кстати, если фишку уже проиграли, то можете взять еще одну у спасенного вами игрока — он сидит в баре. Надо объединить маленький магнит с фишкой и уже после этого ставить ее на "красный день календаря". Забираем **выигрыш** и смотрим на статую. Над статуей бежит надпись "Russian show begins in a few minutes", а под ней есть маленькое окошко. Достаньте выигрыш и отдайте его кассиру в окошке. Теперь у вас есть **миллион долларов**. Но именно из-за него нас не выпускает охранник. Денег хочет. Жадность наказуема — нажмите на рычаг слева от дверей. Теперь можно выходить.

Поговорите с Анкой, покажите ей миллион долларов и выслушайте все советы, которые она даст. В частности, она скажет, что, мол, "утро вечера мудренее", поэтому надо идти спать. Идите к пасечнику. Дайте ему водки из канистры, обсудите возможность постройки борделя. Заходите в палатку справа — и попрощайтесь с героями до утра.

Для начала поговорите с пасечником. Ему требуется опохмел. Ага, устроим. Но попозже. Сначала надо с борделем разобраться. Идите к строительному складу. Заходите внутрь и говорите вот с той большой гориллой, которая называет себя Доном Корлеоне. Он говорит, что бордель построят, только нужно оттуда все машины убрать, иначе никакой стройки не будет. Хорошо, будем думать, как очистить свалку. Выходите к казино "Оазис" и идите наверх, в метро. Поговорите с хохлами, которые там сидят, и убедите их, что торговля поддержанными машинами (самовывоз со свалки... тьфу, парковки) — это очень выгодно. Хохлы тут же сбегут, оставив свои товары. А вы их заберете: тут и **салоп**, и **салазки**, и даже **чеснок**. Возьмите **урну** около входа. Подойдите к сменяющимся табличкам, зайдите Петькой снизу. Как только приедет поезд и выскочит табличка "Arrival", используйте урну под табличкой. С первого раза может не получиться — пробуйте еще и еще, пока не получится. Теперь обяжите лифчиком табличку и заберите **красную светящуюся полосу**. Садитесь в поезд и езжайте к свалке. Убедившись, что машин там нет, возвращаемся на склад и, поговорив с Доном Корлеоне, отдаем ему миллион долларов. Снова идем на свалку и наблюдаем свежестроенный дом терпимости. Возьмите один из валяющихся слева кирпичей и доску, что возлежит рядом с палаткой. Теперь идите к тому месту, на котором ночью сидел Фурмон. Открываем инвенторию, объединяем веревку с крюком и полученным устройством открываем решетку от канализационного люка. Залезаем внутрь.

Посмотрите на Санта-Клауса. Развяжите его, поговорите с ним. Набегут бандиты, но вы их не бойтесь. Снова поговорите с Сантой, убедите его подарить бандитам побольше подарков. Мда. Лучшее — враг хорошего. Теперь злобные террористы засыпаны бесчисленным количеством игрушек, а у нас появился **бубен**. Идите вправо. Подбирайте **кусочки** и полезайте наверх по лестнице, по пути переворачивая теорию относительности в интерпретации от Петьки и Василия Ивановича. Заберите банку с **пивом** и идите к пасечнику.

Даем бедному пчеловоду-художнику похмелиться и просим приукрасить бордель соответствующими картинками. Теперь можно зайти в наше собственное заведение и осмотреть работу местных мафиозо. Выходим назад и, улучшения ради, вставляем красную светящуюся полосу в вывеску и ждем до вечера.

Смотрим, как нас тихо-мило опускают и, пылая праведным гневом, придумываем план мести. Надо напустить пчел на байкеров — они испугаются и убегут! Берем в инвентории веревку, объединяем ее с крюком и обвязываем один из ульев. Подтаскиваем улей к крыльцу — на данный момент все.

Направляемся в подворотню, там где магазин "Toys & Pets". Объединяем в инвентории сало и салазки, кладем конструкцию на то место, на которое выбегала собака. Все, добегалась твоя. После справедливой экзекуции заходим внутрь спортивного клуба. Охранник без карточки не пускает. Нужна карточка. Где взять карточку? Надо посоветоваться с Анкой... то есть Анной Мали. Идем к казино. Опаньки, что тут еще за файтинг? Срочно забегаем в бар, просим газировки, получаем сифон на халяву и выбегаем обратно. Остужаем дерущихся девушек и говорим с Анкой. Убеждаем Анну взять на себя нелегкий труд по изъятию карточек у населения. Она соглашается. Теперь мы некоторое время поуправляем Анкой.

Заходим в бар. Ого, какой красавчик! Надо его охмурять, благо Анка вжилась в роль проститутки так, что уже и не отличить: секретный агент она или девушка нетяжелого поведения. Увы, алкоголя он не приемлет, да и контакты сексуального характера спортсменам не очень полезны. Будем дурить. Попросите у бармена что-нибудь недетское. Он предложит русский национальный напиток — ерш. Этот негр, который на травке сидит, похоже, съехал на

почве всего русского. Такое бывает, если будешь много читать “Братьев по разуму” Олега Дивова. Ну так вот, получаем ерш. Открываем инвенторию, достаем оттуда пудреницу и перекрашиваем ерш в стандартный апельсиновый сок. Так, теперь надо как-то убедить спортсмена выпить наш “коктейль”. У нас есть виagra? Ну так давайте ее и используем! Отдайте таблетку бармену (по другой версии игры: сначала используйте таблетку на деньги), он ее подбросит в стакан спортсмену. Неплохая метаморфоза — вот что с людьми лекарства делают! Теперь он весь Анкин. Общитесь тело, заберите **карточку** и идите на выход. Отдайте Василию Ивановичу честно изъятую карточку и, получив управление Петькой и Чапаем, направляйтесь в клуб. Зайдя внутрь, откройте шкафчик слева и достаньте оттуда **бейсбольный мячик**. В принципе, делать здесь больше нечего. Поговорите с охранником, возьмите на заметку тот факт, что ему нужен телевизор, и выходите.

Возвращайтесь в казино. Спортсмен лежит в той же позе и менять ее, видимо, не собирается. Это надо исправлять. Доставайте сифон и прыскайте его на любовника-неудачника. Возвращайте парню его карточку, попутно делая вид, что не доверяете ему. В итоге он соглашается с вашими условиями и обещает достать телевизор.

Идите в офис проповедника, говорите с ним и отдавайте кролика. Он нам более не нужен. Зато теперь нам нужен телевизор. Идите к охраннику в спорт-клуб и отдавайте ему телевизор. Теперь у нас есть **бейсбольная бита**. Идите в бар и собирайте уже не нужную “дань” со спортсмена.

Идем на бывшую свалку к нынешнему борделю. Соединяем в инвентории бейсбольную битку и бейсбольный же мячик, после чего используем все это на улье. О, да! Бандиты получили по заслугам! Но... как-то у нас пусто в борделе. Нужны девочки. А кто у нас спец по “первой древнейшей”? Конечно, Анка.

Идем к казино “Оазис” и заговариваем с Анкой. Просим помочь в обволанивании сержанта. Анна просит оружие. Попытайтесь всучить ей сначала пистолет-зажигалку, а потом бейсбольную битку. Теперь дело за священником. Идем к Фурмонку.

Вот раскричался-то! Телевизор ему... отдайте ему телевизор спортсмена. Рассказываем про порочащего честь и достоинство американской армии сержанта и показываем в доказательство резиновую голую женщину, найденную у преступника дома. Все, теперь все, что нужно для нашего спектакля абсурда, — готово!

Идите в бордель. Смотрите за разворачивающимся действием. Смеяться разрешено.

Прощавшись с Анкой и забрав ее **визитку**, подберите **монтажку**, что возле душа, и одежду сержанта. Теперь Чапай — вылитый служака американской армии. Идите на военную базу и входите в офис, в дверь с надписью “Soldier of Fortune”.

Возьмите от фотоаппарата в коробке **объектив**, а с пола — **ручку**. Откройте ящик в столе, достаньте **листок** бумаги. Это — список новобранцев, в который надо внести и Петьку с Василием Ивановичем. Соединяем ручку с листком и отдаем все это Петьке. Выходим на улицу, заходим в основные ворота. Теперь мы — новобранцы, салаги, “духи” — как ни назови, а в общем-то, просто солдаты американской армии. И это гордое звание надо оправдывать.

После разговора с офицером заходим в арсенал — дверь с надписью “Armory”. Берем с полки **парашюты** и с пола **рацию**. Выходим, идем вверх. Берем возле вертолета **патроны**, идем обратно и заходим в тир. Объединяем патроны, пистолет-зажигалку и объектив от фотоаппарата. Чапеем указываем на мишень. Выходим, идем влево. Начинается самое интересное — полоса препятствий.

В инвентории комбинируем перчатки и кусачки. Полученным наборчиком разрезаем колючую проволоку. Прожигаем в заборе полосу с помощью объектива. Переключаемся на Чапаева и пилим лобзиком дверь. Входим внутрь. Берем **каску** со скелета, забираем **цепь**. Кидаем кирпич в кислоту, кладем на кирпич доску, переходим на другой берег. Комбинацией “веревка плюс крюк” вытаскиваем пробку из кислотной “ванной”. Кстати, попытка сделать это с того берега не удалась — ВИЧ утверждал, что веревка испортится. А сейчас она не портится, что ли?

Забираем из “ванной” кирпич, монтажку подставляем под каплю кран. Теперь у нас **две половинки монтажки**. Идем дальше. Тут все просто: под один механизм подставляем первую половинку монтажки, а под другой — вторую. Поехали дальше. Здесь нужно открыть дверь так, чтобы успеть в нее проскочить. Дверь открывается кнопкой слева. Делаем сложный механизм. Берем цепь и вешаем ее на решетку. На цепь вешаем каску. В каску кладем кирпич. Чапеем раскачиваем все это дело и проскакиваем дальше. Минное поле проходить несложно — достаточно посмотреть на рисунок рядом.

Идем к вертолетам. Говорим с пилотом, кликаем на матрасе. Берем матрас и используем его на бензовозе. Вертолет заправлен топливом, можно прыгать. В процессе полета просто кликаем на кольцо.

После разговора с офицером нас посылают на первое задание. Где-то в джунглях затаился цельный картель наркобаронов, наркокизеей и всяких наркографов. Надо ихние маковые поля вырезать под корень. Желательно не попавшись под коварные выстрелы наркоаристократов.

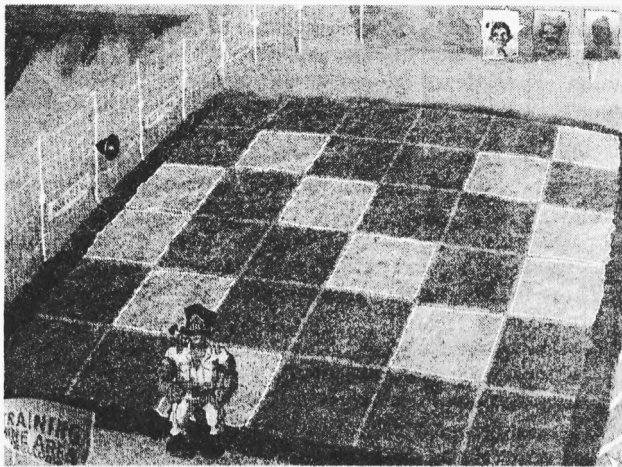
Подбираем неработающий компас и идем вверх. Слушаем лекции про Тарзанов и Маугли, хватаем бананы,

смотрим на лиану, используем на лиане памятную резиновую девушку. Ага, прилетел красавчик. Пусть пока поваляется, а у нас своих дел хватает. Идем влево. Тут стоит хижина то ли бывших миссионеров, то ли археологов. Берем кучу предметов: **лопату, бусы, бутылку, цилиндр** с головы скелета. Под цилиндром оказывается **фотография** то ли обезьяны, то ли женщины. Хватаем и ее. Возле хижины висит книга — читаем в обязательном порядке. Сшибаем бутылкой **ведро** на крыше, берем его. Идем обратно к месту посадки и оттуда — вправо. Вешаем на веревку компас и ловим на все это крокодила. Лопатой выкапываем под крокодилом яму, куда и сбрасываем рептилию. Веревку привязываем к ведру и набираем воду из реки. Пираний вытаскиваем бананами. Берем **ведро с водой**. Возвращаемся к нашему Тарзану. Тут вы можете приколоться. Есть три варианта развития (но прохождения — только один, последний). Первый: плескаем водой. Тарзан, ни слова не говоря, смывается. Начинайте заново, вешая резиновую женщину на лиану. Второй вариант: связываем Тарзана веревкой, поливаем водой. Он снова убегает. Третий и единственно верный вариант: связываем его веревкой, показываем фотографию женщины-обезьяны и, опять же, поливаем водой.

Теперь идите обратно к реке. На той стороне стоит индейский вождь. Он чего-то хочет, и явно не хлеба. Предложите ему красивые бусы. Ага, нравится! Соединяем в инвентории: пираний, бусы и веревку. Используем получившееся на яму с крокодилом. Вот мы и переправились. Осталось вниз по течению до наркостелла дойти. Заберите **крокодила** и подарите его вождю в обмен на лодку. Спускайтесь на лодке вниз по течению. Высадившись на поле, попробуйте повыкапывать мак лопатой. Ага, явились голубчики-наркостеллы! Хмм. Скорее, наркостеллохранители, но уж больно слабые. Подумаешь, мамаша Тарзана пришла. Ну да, папа ейный Кинг-Конг звался, ну и что? Чего тут пугаться и пытаться убежать? А, ладно, все равно уже поздно. Забираем **автомат** и расстреливаем с его помощью коробки с динамитом.

Вот мы и в Хопре. Капрал дает последнее задание: выручить пилота "стелса", который умудрился разбиться где-то в Ираке. Возвращаемся к вертолетам и улетаем на задание.

Прилетаем. Злобный кролик утаскивает у нас рацию, а без нее мы не вернемся домой! Надо его как-то поймать. Но нас двое, а выходов из норы — три. Идем наверх. Смотрим на Саиду, вытаскиваем его Чапеем из песка. Он хочет пить. Что у нас тут есть? Ага, кокосы с кокосовым молоком. Приставляем лестницу к пальме, лобзиком спиливаем **кокос**. Поднимаем его, отдаем Саиду, задушевно с ним болтаем. Идем вниз, затем вправо. Ага, это глюк. То есть не глюк, а самолет-невидимка "стелс". Попробуйте взять **кресло**. Не получается? Попробуйте еще раз. Теперь оно у вас. Теперь два раза вправо. Видите на заднем плане **автомобильные покрышки**? Используйте на них кресло, хватайте их и возвращайтесь обратно. Идите опять к самолету. Кладите покрышки Чапеем возле носа самолета, поджигайте их пистолетом-зажигалкой. Теперь "стелс" — самолет-видимка быстрого копчения. Заходите внутрь и хватайте самую ценную здесь вещь — **прибор выключения невидимости**. Выходите и идите обратно к тому месту, где были свалены покрышки и араб курил кальян. Попробуйте подойти к арабу. Ага, не подпускает. Используйте прибор выключения невидимости на Петьке. Теперь можете смело напугать араба. Все, теперь он наркостеллу курить не будет. Проходите внутрь корабля. Ага, вот и наш бедный пилот. Берите из стены **гарпун**, зарядите его в ружье и стреляйте. Выходим наружу, берем **батарейки**, лежащие рядом с сетью, **кусочек сети** и **ключи** со столба. Возвращаемся в корабль. Отпираем ключами замок на кандалах пилота, веревку соединяем с ведром и набираем воды из колодца. Идем по карте к Саиду, отдаем ведро ему. Теперь он готов помочь нам в нелегком труде по изъятию народного хозяйства (рации) у раскулаченных врагов революции (кролика). Используем сеть на нору. Когда кролик выскочит и попадет в сеть, обвяжите его для страховки веревкой. Теперь забираем **рацию** и пытаемся ее включить. Опаньки — батарейки сели. Но у нас есть запасные! Используем отобранные у араба батарейки на рации и ждем прилета вертолета.



Оказавшись на плацу, говорите с капитаном. Ура! Василий Иванович стал сержантом, а это означает, что у него есть допуск к Гросс Бомбе! Идем же скорее!

Заходим в арсенал. Говорим с вьетнамской дамочкой. Когда откроется вход в секретную комнату, идем туда. Берем игрушечный **пистолет с присоской**, открываем дверь сейфа. На запрос голосового пароля отвечайте как угодно — все равно правильный вариант звучит как "Пойдем отсюда, Василий Иванович". Теперь забираем **кувалду** и ждем на поле для крестиков-ноликов (пародия на компьютер Джошуа из "Недетских игр"?). Учитывая, что проиграете вы в любом случае, настройтесь на то, что просто так вам не выиграть. Выходите, говорите с дамочкой о кроссвордах, предложите помочь разрешить. Теперь выходите отсюда на плац, с плаца — вниз. Возьмите из почтового ящика **газету** и вернитесь с ней к вьетнамке. Отдайте ей газету и возьмите **фломастер**. Идем к компьютеру и начинаем новую игру в крестики-нолики. На первый же ход зарисуйте фломастером окончательную и бесповоротную победу и топайте в лифт.

В комнате нужно сделать следующее: кувалдой сбейте **ванночку** из рук космонавта (а не эта ли ванночка стояла на летном поле?), возьмите ее и в инвентарии соедините колеса, ванночку и сервомотор. Откройте шахту, нажав Петькой на кнопку **Open**. Подставьте тачанку под бомбу и нажмите на **Down**. Пистолетом с присоской вытяните **бомбу** и заберите ее. Фух, основное дело сделано — осталось добраться до Аляски и оторвать от нее кусок.

Выходите с военной базы и идите в стройфирму Brick & Stone, где заседает наш подрядчик Дон Корлеоне. Поговорите с ним о машине. Обменяйте бордель на грузовик и выходите на улицу. Так, до Аляски на этом образце неудачного автомобилестроения мы не доедем. Надо с кем-то договориться насчет перевалочного пункта. Идите к казино "Оазис". Интересно, кому это здесь дверь оказалась не по душе? Заходите внутрь и говорите с мексиканцем. Мда, этому парню можно позавидовать — что и делает Василий Иванович, обзывая его "анархистом". Теперь идите к строительной фирме и уезжайте на машине.

Заходите в бар, который открыт "От заката до рассвета", и смотрите на разборки вампиров. Когда Петька окажется снаружи, идите к грузовикам справа и используйте чеснок на вампира. Поговорите со священником, откройте на соседней машине емкость со **шлангом**, достаньте его и прицепите к крану цистерны со святой водой.

Теперь можно и на Аляску!

Из аэропорта идите налево. Заходите в домик с надписью "The Mayor and Corporation". Поговорите с мэром, отдайте ему визитку Анки. Так, сейчас надо вернуться в аэропорт и забрать свою **посылку** — для этого достаточно нажать на выключатель. Идите на площадь, оттуда — в салун. Топайте обратно в аэропорт и забирайте **весы**. Возвращайтесь в салун.

Поставьте весы на левую часть сцены. Наденьте на Петьку цилиндр. Забирайте полученное **золото**. После торгов идите к мэру и попытайтесь взять карту со стены. Тот хочет честно заработанных денег — причем всех. Отдайте ему золото, хватайте **карту** и выходите на площадь. Идите в хижину первого золотодобытчика, предложите ему бутылку со спиртом, возьмите **карту** и топайте на улицу.

В инвентарии объедините карту и записи профессора. Просмотрите их с помощью лупы в верхней центральной части чемодана. Теперь нужно идти вниз от площади. Подарите индейцу мешок с подарками, идите за ним в вигвам. Поговорите с шаманом и отдайте ему бубен. Возьмите со стены все **амулеты**.

На улице расчистите место в левом углу экрана и положите туда Гросс Бомбу. Переключитесь на Чапая и жакните бомбу кувалдой. Все!

P.S. Не забудьте досмотреть до конца финальный ролик.



▲ Нехорошие байкеры в скорм времени отведают, что такое: пчелиная злость.



ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

- Aliens vs. Predator 2
- Commandos 2: Men of Courage
- Medal of Honor: Allied Assault
- Return to Castle Wolfenstein

Aliens vs. Predator 2 **ХИЩНЫЙ ЧУЖОЙ В ЧЕЛОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ**

Чужой — это чужой. **Хищник** — это хищник. **Человек** — понятное дело, человек. Первый быстр и может бегать по потолку. Второй — силен физически. Третий — компенсирует огневой мощью физические недостатки. Три разных личности. Три разных игры. Разработчики решили, что этого — достаточно.

Для них — да. Для нас — нет.

Практика показала, что комбинаций — жутко интересных комбинаций! — существенно больше.

Десантник, разгуливающий по потолку с диском хищника наперевес.

Чужой с автоматом в лапах.

Разработчики оставили нам лазейку: открытую архитектуру движка. И мы с вами ей воспользуемся. Прямо сейчас и не откладывая на потом. Виртуальные скальпели — в руки, марлевые повязки — на лицо, пальцы — на клавиатуру, и — операция началась... уберите слабых духом: будет много крови.

Красной, зеленой и кислотной.

СКАЛЬПЕЛИ, НОЖНИЦЫ, КОРНЦАНГИ...

Для вскрытия нам понадобится пакет утилит, названный **Blood 2 Editing Tools** (ищите *на нашем комплекте*), и **полная установка игры**. С помощью указанной программы вы можете распаковывать *.rez-архивы, в которых хранится вся интересующая нас информация.

Первым делом установите Blood 2 Editing Tools в любую директорию. Зайдя в последнюю, вы обнаружите подкаталог \Bin, в котором хранится нужный нам для работы файл **lithrez.exe**. Схватите его покрепче и тащите в папку, куда была установлена игра.

Чтобы разархивировать любой из местных *.rez-файлов, запустите переписанный файл со следующими параметрами: **lithrez.exe x A B**, где A — полное имя архива, который вам нужно распаковать, а B — путь к каталогу, в который вы хотите произвести распаковку (например, **lithrez.exe x AvP21.rez C:\Games\Aliens vs Predator 2\Rez**).

Среди всех местных архивов нас в большей степени интересует **AvP21.rez**, в котором хранится папка \Attributes, богатая *.bd-файлами (все они редактируются в любом текстовом редакторе) с различными игровыми параметрами.

При редактировании любого из этих файлов обратите внимание на следующее: все используемые в игре звуковые файлы должны храниться в папке \Sounds архива **Sounds.rez** и иметь формат *.wav. Что касается интерфейсных картинок (они имеют здесь формат *.pcx), таких как иконки и схематические изображения различных видов оружия и амуниции, то их место — папка \Interface внутри архивного файла **AvP21.rez**. Игровые модели (их можно просматривать с помощью утилиты **ModelEdit**, входящей в состав Blood 2 Editing Tools), в виде *.abc-файлов, должны лежать в том же архиве, но в другом его каталоге — \Models. Наконец, skins, в виде *.dtx-файлов, должны находиться во все том же архиве, в папке \Skins.

ТЕ, КТО ПРОТИВ ТЕБЯ

Первый из *.txt-файлов — **AIbutes.txt** — посвящен вашим многочисленным врагам и их искусственному интеллекту. В начале файла находится небольшой раздел, именуемый **DifficultyFactor** (его название,

так же как и названия всех остальных разделов, которые вы можете встретить в *.txt-файлах игры, выделено квадратными скобками). В нем расположились настройки, определяющие трудность прохождения игры на том или ином уровне сложности.

Убивай сильных

Easy — “умножитель” базовых характеристик ваших врагов при игре на легком уровне сложности (Easy). Все показатели каждого из ваших врагов (здоровье, броня, сила и т.п.) умножаются на указанное здесь число. Если последнее меньше единицы, враги ослабевают, если больше — усиливаются.

Medium — “умножитель” характеристик врагов при игре на среднем уровне сложности (Normal).

Hard — то же для сложности Hard.

Insane — для Hardcore.

Путем редактирования вышеперечисленных параметров вы можете сделать всех своих врагов беспомощными тварями, установив значение одной из этих характеристик, например, на отметку 0.1. Нафиг нужно.

А можете — *практически непобедимыми чудовищами... которые станут достойными противниками для того истинного чудовища, которое вскорости им предстанет в вашем лице.* Ставьте значение, скажем, на 3.

Глаз турели

Далее следует блок, имеющий прямое отношение к различным видам турелей, каждой из которых соответствует свой раздел. Вот что вы можете здесь встретить (учтите, что у некоторых пушек могут отсутствовать определенные показатели):

GunModel — модель турели (здесь следует указать ее путь — к примеру, “Models\Props\Turret2.abc”).

GunSkin — skin пушки.

DeadGunModel — модель “подбитой” турели.

DeadGunSkin — skin “подбитой” турели.

HitPoints — жизни турели.

VisualRange — “поле зрения” пушки, то есть величина области, находящейся под ее контролем.

BurstSpeed — скорострельность турели.

DamageMultiplier — “умножитель” урона, наносимого пушкой (для подстановки сюда годится любое действительное число).

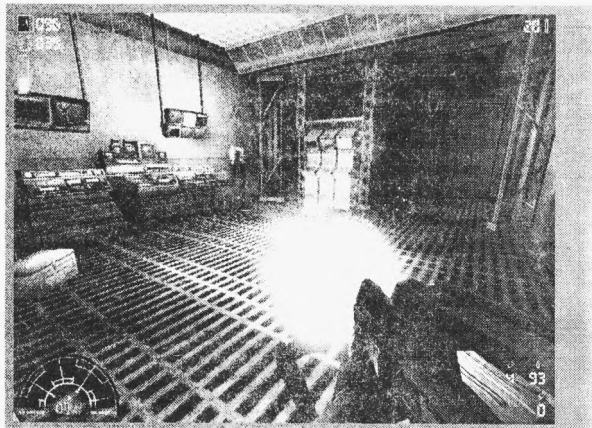
DetectSound — звук, который издает пушка, когда ваш герой попадает в ее “поле зрения”.

MoveSound — звук, издаваемый турелью при ее повороте.

WarningSoundDistance — дистанция, на которую распространяется звук, раздающийся, когда ваш герой попадает в “поле зрения” турели.

MovingSoundDistance — расстояние, на которое распространяется звуковой эффект, который раздается при повороте пушки.

Можно, я не буду рассказывать, что можно сотворить с игрой, хотя бы немного “взрыхлив” почву данного блока? *Всавидищие турели, стреляющие редко, но зарядами огромной разрушительной силы, и существенно чмокающие при каждом залпе?* Уверен, ваше воображение воссоздаст куда более экзотичные картины. Настраивайте под себя... будущего себя.



Виртуозы пули

Далее идет блок характеристик, определяющих умение ваших противников пользоваться тем или иным видом вооружения. Тут вы можете встретить множество разделов, важнейшими из которых являются первые два. А именно: **Ranged_AIWeapon**, который посвящен дальнобойным орудиям убийства, и **Melee_AIWeapon**, соответствующий оружию ближнего боя. Последующие разделы отвечают за отдельные стволы. Но независимо от предназначения любой раздел несет в себе следующие параметры:

WeaponName — название оружия.

Race — раса, представители которой (из числа ваших врагов) могут пользоваться данным оружием (Human — люди, Alien — чужие, Predator — хищники). Если каким-либо видом вооружения могут пользоваться субъекты, принадлежащие к различным расам, укажите последние через запятую.
Намек понятен?..

IdealRange — расстояние между вами (или другой целью вашего врага) и вашим оппонентом, которого будет стараться придерживаться последний, будучи вооруженным данным оружием. Замечание: значения для данной характеристики устанавливаются следующим образом: $[X, Y]$, где X — минимальное значение, а Y — максимальное. Например, $[300, 0, 700, 0]$. Это замечание относится и к некоторым другим игровым параметрам — далее по тексту они помечены звездочкой.

FireRange* — расстояние между вами и вашим противником, находясь на котором, последний будет по вам стрелять. Трудно сказать, нужно ли изменять данный критерий... но поиграться с ним можно. Некоторых противников можно усилить, сделав их "всевидащими". Некоторых — наоборот, слегка ослепить... раз в пять увеличив скорострельность. **Автоматически получаете совершенно других врагов, чем те, что были до того. И вместе с этим изменится игра.**

BurstDelay* — временной интервал (в секундах), который соблюдает любой ваш соперник между двумя своими выстрелами. К вопросу о скорострельности.

BurstProbability — вероятность несоблюдения вашими врагами зависимости, заданной предыдущим параметром. **Замечание: местное значение должно находиться в интервале от нуля до единицы (это относится и ко всем остальным параметрам, определяющим вероятность чего-либо).**

BurstShots* — максимальное число выстрелов в течение одной очереди, выпущенной неприятелем из данного оружия (данный параметр, равно как и следующий, присутствует только у скорострельных видов оружия, типа автомата или пулемета).

BurstSpeed — максимальная продолжительность (в секундах) выпуска одной очереди из данного оружия, когда оно находится в руках одного из ваших оппонентов.

AirWeaponProbability — вероятность выстрела врагом из данного оружия с использованием альтернативного режима стрельбы. Некоторым можете сильно увеличить или уменьшить эту вероятность. Смотрите что вам больше нравится. Вы создаете игру для себя — так что ничего не мешает!

AimAtHeadProbability — вероятность совершения вашими оппонентами попытки выстрелить вашему герою в самое уязвимое место... нет — в голову.

MeleeWeapon — будет ли неприятель, вооруженный этим оружием, сближаться с вами во время нападения (1 — да, 0 — нет). Устанавливать значение этого параметра на отметку 1 реально полезно лишь для оружия ближнего боя.

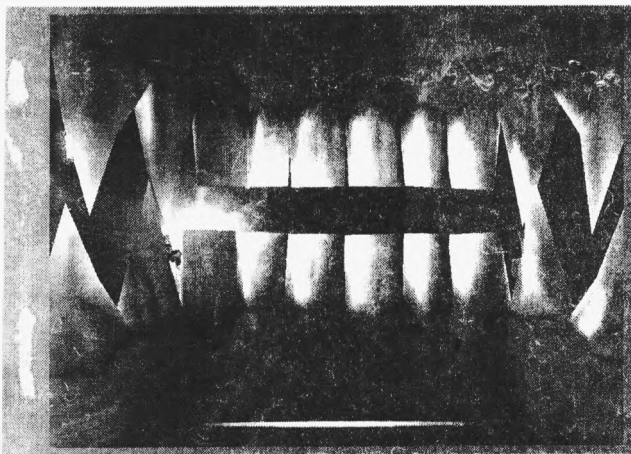
InfiniteAmmo — данный параметр определяет, будут ли патроны к данному оружию бесконечны, когда оно находится в руках вашего врага (1 — да, 0 — нет).

MinStartingAmmo — минимальное количество патронов к этому оружию, получаемое любым вашим неприятелем в момент своего "рождения".

MaxStartingAmmo — максимальное количество патронов в момент "рождения". С этими

тремя параметрами тоже можно поковыряться. Сделав оружие совершенно убойным по огневой мощи, оставить для него всего три патрона (соответственно, выставляете 1, 3 и 3), скорректировав при этом, чтобы стрелял пореже, а то патроны слишком быстро закончатся. **И тогда вашей задачей станет выжить после первых трех залпов... что окажется крайне и крайне сложным. Зато потом можно, празднуя победу, брать противника чуть ли не голыми руками. Уловили идею? Ну творите.**

DamageMultiplier — во сколько раз возрастет урон, причиняемый данным оружием, когда оно находится в распоряжении вашего соперника. Несложно догадаться, что при значении 1 урон не изменится, а при нуле его просто не станет.



CanUseInjured — может ли тяжело раненый враг стрелять в вашего персонажа из данного оружия (1 — да, 0 — нет).

Комбинаций "вскрытия" данного модуля открывается превеликое множество. Для начала рекомендуем рассмотреть возможность создания уникальных врагов, стреляющих в вас из снайперки только с ближней дистанции. Для тренировки навыков снайперского боя — лучше не придумаешь. Тех же ботов в UT настроить нужным образом очень сложно, а тут — все элементарно. Когда натренируетесь досыта, не премините изменить картину боя на диаметрально противоположную. Пусть тяжелооруженные монстры палят по вам с дальних дистанций. Так можно совершенствовать технику стрельбы из шота по далеким целям. *Заставляя врагов палить по вам из тяжелых видов оружия единичными зарядами, можно шлифовать технику передвижения, уклоняясь от единичных ракет...* Дальше — придумывайте сами... Простор для творчества — огромен.

Разум чудовищ

Следующим по списку идет блок, посвященный общим характеристикам здешнего AI. Самым важным местным разделом является начальный — **BaseAIAttrib**. В нем собраны общие характеристики AI, тогда как в последующих — параметры, относящиеся к искусственному интеллекту определенных видов врагов. Вот полный перечень находящихся здесь характеристик:

Weapon — основное оружие (укажите здесь его полное имя). Если оно отсутствует, сюда следует вписать следующее: *"none"*.

SecondaryWeapon — второе оружие.

TertiaryWeapon — третье оружие. *Вооружите ваших оппонентов получше, наделив их большим количеством стволов. Битвы станут занятнее. Пусть они умеют вас убивать, черт возьми!*

WeaponPosition — рука, в которой враг держит выбранное им оружие (*"LeftHand"* — левая, *"RightHand"* — правая).

Accuracy — меткость. Значение этого параметра должно находиться в промежутке от нуля до единицы. Если хотите сделать врагов косоглазыми, поставьте сюда число поменьше — например, 0.05. Если хотите наоборот — а вы хотите наоборот — то ставьте побольше.

LurkRange — максимальная дистанция, с которой вас может атаковать засевший в засаде враг.

SnipeTime — минимальное время (в секундах), которое враг может целиться в вас из снайперской винтовки или любого другого "снайперского" оружия. Чем выше местное значение, тем сильнее у ваших оппонентов развито умение вести прицельную стрельбу.

WalkSpeed — средняя скорость ходьбы ваших соперников.

RunSpeed — средняя скорость бега.

CrouchSpeed — средняя скорость передвижения врага, когда тот находится в приседе. Помните **Serious Sam**? Там скорость передвижения противника превосходила скорость передвижения игрока. Хм... можно сделать как там. А можно увеличить скорость всем: и врагам, и себе. Тогда от вас, чтобы выжить, потребуется бешеная скорость реакции.

SwitchWeaponDelay — время (в секундах), которое требуется данному врагу, чтобы сменить оружие.

SwitchWeaponProbability — вероятность смены данным врагом оружия во время битвы с вами. Можете предыдущее значение поставить на поменьше, а это — на побольше. Получите сюрприз.

PatrolStickDelay — время (в секундах), которое прислушивается и осматривается по сторонам патрулирующий враг, когда до его слуха доносится подозрительный звук или в его поле зрения мелькает какой-то подозрительный субъект.

AlienPounceRange — дистанция, с которой ваши враги могут совершать на вас "наскок", то есть резко прыгать и одновременно вас атаковать (по замыслу авторов, этой способностью обладают лишь чужие, но и людей с хищниками можно ей "обучить" приведенным ниже способом).

AlienPounceProbability — вероятность совершения вашими оппонентами "наскока" на вас, когда вы попадаете в их поле зрения. Подставив сюда ноль, вы исключаете такую возможность. И наоборот.

AlienPounceDelay — время (в секундах), которое неприятель выжидает между совершением им двух "наскоков".

Следующие три показателя имеются только у мордохвата (facehugger), которому соответствует раздел **FaceHuggerAIAttrib**.

AlienFacehugRange — дистанция, с которой мордохват может совершить в вашу сторону прыжок с тем, чтобы вцепиться вам в голову.

AlienFacehugProbability — вероятность атаки вас мордохватом, когда вы попадаете в его поле зрения. Подставив сюда 0, вы лишаете мордохватов возможности нападать на вас.

AlienFacehugDelay* — время (в секундах), которое мордохват выжидает между совершением им двух попыток вцепиться вашему герою в голову.

DodgeProbability — вероятность совершения врагом маневра, дабы увернуться от вашей атаки.

DodgeDelay* — задержка (в секундах) между совершением любым вашим оппонентом двух маневров.

DodgeDistance* — расстояние, на которое враг может переместиться в результате выполнения им маневра.

BackoffProbability — вероятность побега с поля битвы ваших соперников. Если подставить сюда значение, близкое к единице (скажем, 0.9), ваши враги будут разбегаться при виде вашего героя, как кошки от собаки.

BackoffDistance* — расстояние, на которое могут убежать от вас перепуганные неприятели.

RunForCoverProbability — вероятность совершения вашим врагом попытки вызвать подкрепление (если оно, конечно, у него есть) во время сражения с вами.

CrouchProbability — вероятность того, что оппонент присядет во время битвы с вами.

MovementMaxWaitForOtherAI — время (в секундах), которое враг ждет своих сообщников перед тем, как начать исследование местности в поисках недружелюбных по отношению к нему субъектов. Ваши соперники будут все время ходить группами, если вы подставите сюда какое-нибудь высокое значение.

MovementMaxSnapTurnAngle — быстрота поворота неприятелем туловища в случае необходимости.

HearEnemyFootstepRange — максимальное расстояние, на котором ваши противники могут услышать ваши шаги. Как только это случится, услышавшие шум неприятели приготовятся к нападению на вас.

HearEnemyWeaponFireRange — максимальная дистанция, с которой враги могут услышать ваши выстрелы.

HearAllyPainRange — расстояние, на котором ваши соперники могут услышать крики своих раненых сообщников. Как только это случится, первые поспешат на помощь своим пострадавшим товарищам.

HearAllyWeaponFireRange — дистанция, с которой ваши оппоненты могут услышать выстрелы своих помощников.

SeeEnemyLightMin — способность ваших соперников ориентироваться в темноте. Чем выше параметр, тем лучше супостаты видят в темноте (значение этого показателя должно находиться в промежутке от 0 до 1).

SeeCloakedRange — максимальная дистанция, с которой ваши противники могут увидеть вас, если вы, управляя за хищника, сделали невидимым.

MeleeWeapon — оружие, которым неприятель пользуется в ближнем бою (этот вид вооружения должен быть прописан в качестве значения в параметре **Weapon, SecondaryWeapon** или **TertiaryWeapon**).

EnterExitMeleeDistance* — дистанция между вами и вашим врагом, при соблюдении которой последний переключается на оружие ближнего боя, то есть на то, что указано в предыдущем параметре.

FOVAngle — угол обзора врага (в градусной мере). Местное значение должно входить в промежуток от 0 до 360.

InjuredSpeed — скорость передвижения тяжело раненого врага.

Оперируйте всеми возможными величинами. *Создайте себе достойных противников. Пускай вас слышат. Пусть вас видят. Пусть зовут подкрепление. Пусть моментально меняют оружие, пусть почаще припадают и быстро бегают... пусть они будут способны убить вас, когда вы изменитесь.*

ЧУЖОЙ. ХИЩНИК. ЧЕЛОВЕК.

В следующем интересующем нас файле — **Character.txt** — находятся всевозможные показатели различных персонажей игры, в том числе ряда NPC и некоторых ваших противников (каждому персонажу соответствует свой раздел). Правда, последние здесь не могут похвастаться обилием характеристик — оно, в общем-то, и понятно, ведь под них отведен огромный блок в файле **AIbutes.txt**, который мы уже разбирали.

У лиц, являющихся вашими врагами, в названии посвященного им раздела фигурирует окончание **_AI**, а на конце названий разделов, относящихся к "мультиплеерным" персонажам (таковых здесь немного), на конце имеется надпись **_MP**.

В данном файле нас в большей степени интересуют три раздела (все они помещаются в начале файла): **Base Human Character**, **Base Predator Character** и **Base Alien Character**, несущие в себе базовые характеристики представителей соответственно расы людей, хищников и чужих, за которых вы имеете удо-

вольствие играть в синглплеере.

Перед вами — список основных параметров, с которыми вы можете столкнуться в этом файле:

DisplayName — имя персонажа.

HeadTiltAngle — максимальный угол наклона головы персонажа (измеряется в градусах).

HeadTiltSpeed — скорость вращения головы данным героем.

WalkSpeed — скорость ходьбы.

RunSpeed — скорость бега. Ставьте в зависимости от того, какие изменения вы внести в способности противников.

NormJumpSpeed — быстрота совершения героем прыжка.

RunJumpSpeed — быстрота прыжка с разбега... можете устроить "Матрицу".

CrouchSpeed — скорость передвижения субъекта, когда тот находится в приседе.

FallDistSafe — максимальная высота, с которой может безболезненно падать персонаж. Опять же — к вопросу о "Матрице". Можете открыть для себя просторы свободного перемещения по высотам.

FallDistDeath — минимальная высота, упав с которой, герой разбивается насмерть. По той же части.

CanClimb — способность героя лазить по приставным лестницам (1 — есть, 0 — нет). Пусть будет.

LadderSpeed — скорость карабкания по приставным лестницам.

GroundAccel — ускорение, которое получает герой во время передвижения по земле.

AirAccel — ускорение, получаемое персонажем, когда он находится в воздухе (например, во время совершения им прыжка). Ну, строить из себя реактивный самолет необязательно...

LiquidAccel — ускорение, приобретаемое субъектом, когда он плавает в любой жидкости, будь то вода, лава или кислота. Хотите стать таким торпедным катером?

CanWallWalk — способность персонажа передвигаться по поверхностям, расположенным под различными углами к земле (в том числе и по потолку). *По замыслу разработчиков этой ценной способностью обладают лишь одни чужие (да и то не все)... А вы можете исправить эту крайне несправедливую несправедливость, "разрешив" ходить по стенам и потолку всем, кому захотите.*

ActivateDistance — дистанция, с которой персонаж может пользоваться услугами кнопки, рычага, переключателя и т.п.

BaseStunChance — вероятность быть оглушенным для данного персонажа в результате атаки его оружием, обладающим оглушающим эффектом.

DefaultHitPoints — начальное здоровье субъекта. Вот не надо тут запредельные величины ставить, не надо! Если ваша цель — всего лишь сделать себя неубиваемым, то — вы не под адресу. Читайте "КОдекс".

MaxHitPoints — максимальное "количество здоровья" у данного персонажа.

DefaultArmorPoints — его начальное "количество брони".

MaxArmorPoints — максимальное "количество брони". Поставив сюда ноль, вы делаете субъекта неспособным носить броню.

DamageResistance — выносливость персонажа. Чем выше местное значение (оно должно находиться в интервале от 0 до 1), тем меньший урон причиняют данному субъекту вражеские атаки.

HeadBiteHealPoints — прибавка к здоровью чужого, укушившего данного героя в голову (когда тот еще жив).

ClawHealPoints — бонус к здоровью чужого, укушившего данного субъекта, когда тот уже мертв.

AirSupplyTime — время (в секундах), которое персонаж может пребывать под водой без кислорода. Если поставить сюда любое отрицательное число, то персонаж вообще не будет испытывать потребности в кислороде.



▲ Бронирован как танк. Преимущество? Или недостаток? Зависит от того, как модифицированы противники... Вообще — рекомендуется только для снятия красивой картинки.

ZoomLevel0 — зоркость персонажа (то есть насколько он далеко видит) на первом "уровне зрения".

ZoomLevel1 — зоркость на втором "уровне зрения".

ZoomLevel2 — на третьем "уровне".

ZoomLevel3 — на четвертом. Напомню, что по задумке авторов лишь хищники обладают несколькими "уровнями зрения", что и является одним из их основных козырей. Если же вас не устраивает такой расклад, можете смело присваивать эту способность герою, за которого играете. При условии хорошенько подправленных противников это не внесет ни малейшего дисбаланса. Они ведь, если вы внесли изменения, тоже теперь могут видеть вас чуть ли не с другого конца карты...

FootStepVolume — громкость шагов данного персонажа. Местное значение должно находиться в промежутке от 0 до 1.

CanBeNetted — действуют ли на героя сети хищника (1 — да, 0 — нет).

CanBeOnFire — будет ли субъект гореть, будучи атакованным из огнемета.

CanBeFacehugged — может ли персонаж быть атакован мордохватами. Вам не нравится, когда на вас бросаются эти маленькие подлые твари? Тогда установите у своего героя иммунитет к их укусам. Вы обожаете с ними драться? Ну — деритесь... На вкус и цвет, короче.

CanPounce — умение субъекта совершать "наскок" (1 — да, 0 — нет). *Полезно "обучить" этой способности людей и хищников, которые от природы ею не наделены.*

PounceSpeed — быстрота совершения героем "наскока".

PounceWeapon — оружие, которое использует персонаж при совершении им "наскока". *Человечек, исполняющий наскок и при этом дерущий противника когтями... Да, это вариант.*

RecoilMinDamage — минимальный урон от одного выстрела, получив который, субъект может слегка отлететь назад.

RecoilChances — вероятность того, что персонажа отбросит назад в результате получения им указанного в предыдущем параметре повреждения.

AllowLimbloss — может ли тело данного героя быть расчленено или разрезано на части в результате получения им особого ранения (1 — да, 0 — нет). Вот уж где думать нечего! Смело ставьте единицу. Пусть себе расчленяют. *Вы и вас.*

УМЕРЩВЛЕНИЕ — ЭТО ИСКУССТВО

Следующей нашей целью является тщательное изучение файла **Weapons.txt**. В нем вы найдете атрибуты и свойства всех видов вооружения, встречаемых в игре.

В начальном блоке данного файла, который именуется **WEAPONSET**, прописывается возможное вооружение различных персонажей игры. Основными разделами блока являются **Marine_SP**, **Predator_SP** и **Alien_Standard**, отведенные под вооружение соответственно морпеха, хищника и чужого, за которых вы можете играть в синглплеере.

Вот список местных параметров (X — номер оружия):

LegalWeaponX — оружие героя. Очень важный параметр.

DefaultWeaponX — данной характеристикой определяется, получает ли персонаж указанное предыдущим параметром оружие с момента своего "рождения" (1 — да, 0 — нет). Если вы хотите получить полный арсенал оружия, установите у всех видов вооружения своего героя значение этого показателя на единицу. *Но не увлекайтесь. Лучше выберите себе парочку действительно интересных разновидностей вооружения, которые не обеспечат вам особого преимущества, но при этом позволят видоизменить геймплей.*



▲ Побегать со снайперской винтовкой наперевес по бесконечным просторам ранних уровней — мечта каждого поклонника AvP2!

CanPickupX — может ли он подобрать данное оружие (1 — да, 0 — нет).

Никто не запретит вам вооружить десантника Харрисона (за него вы играете в "человеческой" кампании) оружием хищника. А хищника — оружием чужих. Хищный чужой в человеческой шкуре... против мутировавших, чудовищных врагов, непобедимых для обычного игрока. Вот — наша цель. И мы подошли к ее достижению.

Боеприпасы для умерщвления

Далее размещается два блока, введенные под характеристики боеприпасов к различным видам оружия. Первый из них зовется **AMMOPOOL**. Вот что он может нам предложить:

PickupIcon — иконка со схематическим изображением данного типа боеприпасов.

MaxAmount — максимальное количество амуниции такого типа, которое может таскать с собой ваш герой.

DefaultAmount — количество патронов, содержащееся в одном комплекте данных боеприпасов.

Во втором блоке — **AMMO** — собраны следующие параметры:

InstDamage — основное повреждение, наносимое данным видом патронов. Актуально.

InstDamageType — тип основного повреждения (от 0 до 28). Например, 2 — горение, 7 — взрыв, 8 — заморозка, 9 — отравление ядом и т.п. (полный список возможных значений с пояснениями ищите в начале блока после слов "Here is a list of all valid DamageTypes"). Здесь тоже можно разнообразить. Пояснений не требуется — все понятно.

AreaDamage — побочный ущерб, причиняемый данным видом патронов (зависит от того, в какую часть тела атакованного субъекта попала пуля).

AreaDamageType — тип побочного урона.

AreaDamageRadius — радиус поражения.

AreaDamageDuration — продолжительность (в секундах) действия побочного повреждения (чем выше, тем сильнее действие).

ShellCasingDelay — время (в секундах), которое требуется, чтобы зарядить оружие данным видом патронов.

MakeBubbleTrail — данный параметр определяет, будут ли образовываться пузыри, если вы, находясь под водой, выстрелите данным типом патронов.

Оружие умерщвления

В блоке **WEAPON**, который является заключительным, вы обнаружите набор характеристик, посвященных различным орудиям убийства.

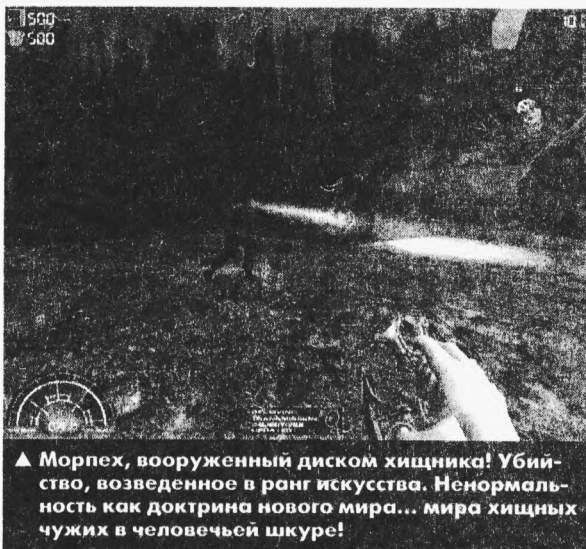
Icon — иконка со схематическим изображением ствола.

Pos — расположение ствола на экране. Укажите здесь его координаты соответственно по осям X, Y и Z следующим образом: **<X, Y, Z>**, где вместо букв X, Y и Z должны присутствовать числовые значения.

PVModel — модель оружия.

SelectSnd — звук, раздающийся, когда вы (или любой другой субъект, вооруженный данным оружием) переключаетесь на данное оружие.

DeselectSnd — звук, дающий знать, когда вы переключаетесь с данного оружия на какое-нибудь другое.



▲ Морпех, вооруженный диском хищника! Убийство, возведенное в ранг искусства. Ненормальность как доктрина нового мира... мира хищных чужих в человеческой шкуре!

CrosshairImage — прицел, который красуется на экране, когда вы вооружены данным оружием убийства.

CrosshairScale — величина прицела.

Melee — тип оружия: 1 — оружие ближнего боя, 0 — дальнобойное.

SpeedMod — влияние веса оружия на скорость передвижения вооруженного им персонажа. При значении, равном 1, влияние отсутствует, а при 0.5 герой делается медлительнее ровно в два раза. Если подставить сюда значение, превышающее единицу, скорость персонажа будет возрастать. *Конечно, сложно представить себе оружие, которое бы ускоряло вооруженного им субъекта, но поверьте мне — такое возможно. По крайней мере, при наличии богатой фантазии...*

CachelnMP — доступен ли этот вид вооружения в многопользовательском режиме игры (1 — нет, 0 — да).

ХИЩНИК С МИССИЕЙ ЧУЖОГО

Важную роль играет файл **Missions.tbl**, с помощью которого вы можете изменить порядок прохождения миссий в любом эпизоде. Кампании, где вы играете за чужого, соответствует раздел **CampaignAlien**, “человеческой” кампании — **CampaignMarine**, и “хищнической” — **CampaignPredator**. Под каждую миссию в любом из этих разделов отведены параметры **MissionStartX**, **MissionNameX** и **MissionDescX**, где X — порядковый номер миссии, о которой идет речь (нумерация начинается с нуля). Поскольку все игровые эпизоды являются семиуровневыми, в каждом разделе имеется по семь таких характеристик.

Чтобы поменять местами две миссии (в том числе и из разных кампаний), поменяйте друг с другом значения соответствующих параметров. Например, если вы задались целью сделать шестую миссию одного из эпизодов, скажем, второй, идите в нужный раздел и найдите там характеристики **MissionStart2**, **MissionName2** и **MissionDesc2**. Присвойте им соответственно значения параметров **MissionStart6**, **MissionName6** и **MissionDesc6**.

При желании вы можете удлинить любой эпизод, добавив в него новые миссии из другой кампании и присвоив им соответствующие порядковые номера.

НОВАЯ ДОКТРИНА ДЛЯ AVP2

Теперь, когда вы ознакомились со всеми основными игровыми настройками, пора начинать вносить изменения. *Создавайте супергероя, представляющего собой гибрид, который соединит в себе силу и зрение хищника, огромный арсенал оружия человека и паразитические способности чужого.*

Потом открывайте файл **AlButes.tbl** и готовьте *реальных противников*.

Вслед за этим обращайтесь к файлу **Weapons.tbl** и *изменяйте оружие* до неузнаваемости путем корректировки значений у ряда параметров.

После завершения необходимых манипуляций над файлами, находящимися в одном из архивов, запакуйте обратно его содержимое. Для этого запустите файл **lithrez.exe** с параметрами **lithrez.exe c A B**, где A — полное имя архива, в который вы хотите произвести запаковку, а B — путь каталога, который вы хотите упаковать (например, **lithrez.exe c AvP2l.rez C:\Games\Aliens vs Predator 2\Rez**).

Дальше...

А дальше *вы окажетесь в совершенно другой игре*, которая превосходит все виденное вами до сих пор. Вы совершили глобальное изменение **Aliens vs. Predator 2**. Вы погружаетесь в мир, в котором никто прежде не бывал.

Мир, где не ступала нога человека, чужого или хищника. И не ступит. Так как уже не существует ни человека, ни чужого, ни хищника. Им на смену пришел

**ХИЩНЫЙ ЧУЖОЙ
В ЧЕЛОВЕЧЕЙ ШКУРЕ.
УДАЧИ!**



Commandos 2: Men of Courage

БРАВЫЕ КОМАНДОС НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Ох уж эти разработчики! Всякий раз они так и норовят спрятать от нас подальше основные файлы для редактирования игры и структурировать их таким образом, чтобы нам было ничего в них не понятно. В этот раз авторы написали текстовую составляющую этих файлов на испанском языке. Может быть, для кого-то это и не проблема, но много ли среди вас, дорогие читатели, тех, кто владеет этим, с позволения сказать, нехорошим языком? Нет?! Вот и я о том же...

ПОДГОТОВКА

Все примечательные файлы игры авторы укрыли от нас в *.pck-архивах. Последних всего два: **Data.pck** и **Data2.pck**, и лежат они прямо в директории с игрой. Оба архива битком набиты всякого рода информацией и требуют много свободного дискового пространства (особенно первый). Так что перед распаковкой любого из них запаситесь свободным местом.

Распаковать любой архив вам поможет утилита **PCK Extractor**, которая поселилась *на нашем компьютере*. Интерфейс программы очень прост. В верхнем поле для ввода укажите полный путь *.pck-архива, который вы хотите распаковать, в нижнем — путь директории, куда этот архив должен быть распакован. Жмите на кнопку с надписью **unpack** и запаситесь терпением — процесс распаковки весьма продолжителен.

ДЕЙСТВО

Поговорим о самих архивах. **Data2.pck** содержит в себе лишь директорию **\Data**, где в свою очередь помещается папка **\Sonidos**, в которой лежат звуковые файлы игры с речью различных персонажей в виде *.wav-файлов.

Архив **Data.pck** представляет для нас больший интерес, нежели предыдущий. Здесь также можно найти каталог **\Data**, но в данном случае он играет иную роль. В нем хранится множество раскиданных по различным директориям файлов с игровыми параметрами и прочими интересностями, самым примечательным из которых является **PARGLOBAL.DAT**. Все они легко редактируются даже в простом "Блокноте", но есть одно большое "но" — все местные файлы написаны на испанском языке. Посему список разобранных ниже параметров не отличается особой размерностью (попробуйте-ка сами, разберите что-нибудь в этих каракулях). Но прежде чем приводить его, скажу, что любой местный параметр имеет вид: **(XINTY)**, где X — название данной характеристики, а Y — ее значение.

Параметры вида **MAXSFUSIONABLES**, где вместо символа "*" стоит название оружия или предмета, определяют, в каком количестве данная вещь или вид вооружения может одновременно поместиться в рюкзак одного из членов вашей команды. Характеристики, имеющие вид **MAXMUNICION***, где вместо "*" должно указываться название оружия, определяют максимальное количество боеприпасов к последнему, которое одновременно может таскать с собой один из ваших бойцов.



Вот список названий оружия и предметов, которые могут быть подставлены в обоих случаях вместо символа "☛":

PISTOLA — пистолет; **RIFLERANCO** — снайперская винтовка; **RIFLE** — винтовка; **METRALLETA** — автомат; **ARPONE** — гарпун; **BAZOOKA** — базука.

В первом случае вы также можете подставить вместо "☛" следующие наименования:

MINA — мина; **MINASCONTRACARRO** — противотанковая мина; **GRANADA** — граната; **BOMBASHUMO** — взрывчатка с таймером; **BOMBASGAS** — дымовая граната; **TABACO** — сигареты; **MOLOTOV** — коктейль Молотова.

Далее следуют характеристики, имеющие несколько иную структуру, но то же назначение:

MAXUNIFORMES — максимальное число немецких униформ, которое может одновременно находиться "на руках" у одного из ваших бойцов;

MAXSABANASECALA — максимальное количество аптечек, которое может одновременно поместиться в рюкзак одного из ваших бойцов;

MAXAMPOLLAS — максимальное количество наркотических средств, которое "разрешается" одновременно носить одному члену вашей команды.

В ПУТЬ

Если вы задались целью изменить порядок прохождения миссий, вам на помощь придет все тот же архив **Data.pck**, а точнее, находящаяся в нем папка **Misiones**. В ней вы найдете файл **Misiones.dat**. Отредактировать его содержимое можно в любом текстовом редакторе. Сам же файл состоит из десяти блоков, каждый из которых отвечает за определенную миссию (чем ниже располагается блок, тем выше номер миссии, которой он соответствует). Содержимое любого блока заключается в квадратные скобки. Если вы хотите поменять миссии местами, поменяйте местами соответствующие им блоки.

Помимо всего прочего, в архиве **Data.pck** можно обнаружить папки **\Creditos** и **\Sonidos**. В первой из них валяются картинки формата ***.jpg** с титрами и физиономиями создателей игры. Представляете, как будет удивлен ваш товарищ, увидевший в списке создателей игры ваше имя и рядом с ней вашу фотографию крупным планом. Что касается каталога **\Sonidos**, то в нем собраны некоторые звуковые эффекты игры, записанные в формате ***.wav**.

Когда вы произведете необходимые преобразования над файлами, находящимися в одном из архивных файлов, запакуйте обратно содержимое архива с помощью программки **PCK Packer** (ее также можно скопировать с нашего компактa). Запускается **PCK Packer** из командной строки, с использованием следующих параметров (прежде чем ее запускать, раскройте ту папку, куда она была установлена): **"PCK Packer.exe" s:X s:Y**, где X — путь архива, в который вы хотите произвести запаковку (прежде чем заниматься упаковкой, убедитесь в том, что такой архив существует), Y — путь папки, которую вы хотите запаковать. Пример: **"PCK Packer.exe" s:C:\Games\Commandos 2\Data.pck s:C:\Data\Files**. Теперь можете запускать игру и наслаждаться плодами своего творчества.



▲ Несложно оказаться на последнем уровне...
путем замены нескольких строчек.

Medal of Honor: Allied Assault

ИДЕАЛЬНАЯ ВОЙНА

Medal of Honor. Движок третьего Quake. Два основных следствия: превосходная графика и полностью открытая архитектура. И один вывод: можно быстро создавать полноценные модификации. То, что мы — и вы, если воспользуетесь данными в статье советами — получим в результате изменения конфигурационных файлов, будет совсем новой игрой.

Полноценной. Самодостаточной. Модификацией.

НАСТРОЙКИ

Из всех игровых файлов для нас наиболее привлекательны *.pk3-архивы, коих насчитывается шесть штук: **Pak0.pk3**, **Pak1.pk3**, **Pak2.pk3**, **Pak3.pk3**, **Pak4.pk3** и **Pak5.pk3**. Все они пребывают в каталоге **\Main**, в директории с игрой, и являются переименованными *.zip-архивами. Работать с ними просто.

Самым содержательным из всех игровых архивов является **Pak0.pk3**. В нем вы можете найти ряд папок и несколько *.cfg-файлов. Нам пригодится лишь один — **autoexec.cfg**. Он может быть отредактирован в любом текстовом редакторе, в том числе и в обычном “Блокноте”. Файл можно условно разделить на две части. В первой из них помещаются параметры вида **bind X “N”**, обозначающие клавиши для вызова во время игры той или иной команды (**X** — название клавиши, **N** — имя вызываемой ею команды). Обратите внимание на то, что “привязать” эти команды к клавишам можно только посредством редактирования этого файла — игровое меню вам в этом не поможет.

Во второй части файла **autoexec.cfg** размещаются другие не менее важные параметры. К ним относится характеристика **set cl_playinfro**, от которой зависит, будет ли при запуске игры проигрываться вступительный ролик (а вместе с ним и ролики с логотипами создателей игры): **1** — да, **0** — нет. Параметрами **set ui_skip_eamovie**, **set ui_skip_titlescreen** и **set ui_skip_legalscreen** определяется возможность для играющего скинуть ролики, представляющие создателей игры (**1** — да, **0** — нет). Советую выставить значения последних трех характеристик на отметку 1, а особо нетерпеливые игроки могут убрать и стартовый ролик посредством редактирования характеристики **set cl_playinfro**. В обоих случаях скорость начальной загрузки игры несколько увеличится. А главное — не будет надоедливых рекламных заставок.

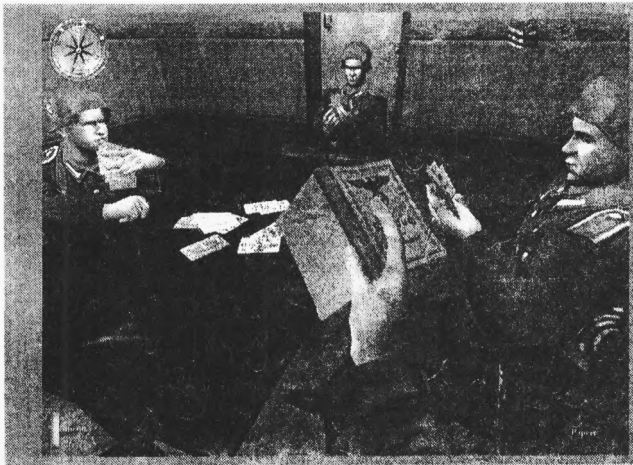
ОСМОТР

Теперь перейдем к изучению папок, которые вы можете обнаружить в недрах архивного файла **Pak0.pk3**. Первый представитель, директория **\anim**, содержит в себе *.scr-файлы — скрипты, служащие для описания разного рода анимации. При желании вы можете покопаться в их внутренностях, но учтите — структура файлов весьма сложна, и разобраться, где что, очень непросто.

В каталоге **\fonts** лежат все игровые шрифты в виде файлов с расширением **ritualfont**. Открыв любой из них в стандартном “Блокноте”, вы можете с помощью редактирования значений параметров **height** и **aspect** изменить размеры шрифта. Создавая собственную модификацию, не стоит оставлять старый МоH шрифт. Иначе каждый взглянувший на экран скажет: “Эй Да он просто чуть изменил игру”. *Открытая архитектура движка позволит нам создать уникальный мод, ничем не похожий на оригинальную игру.*

Папка **\gfx** богата различными элементами оформления игры. В ней вы найдете подкаталоги **\2d** и **\fonts**. В первом из них располагаются некоторые части интерфейса — курсоры, стрелки, интерфейсные картинки и т.п. Во втором — графические представления игровых шрифтов в виде картинок формата *.tga. Учтите, что последние используют альфа-канал. Посему просмотреть их и подкорректировать можно только в мощном графическом редакторе (например, в Photoshop’е), способном работать с альфа-каналом. При желании вы можете полностью видоизменить местные шрифты, перекрасив их в другой цвет или подрисовав к каждому символу какую-нибудь закорючку, придав тем самым шрифту неповторимый вид. Переливы — для “фьючер-мода”, готика — для старины. Все ограничивается только вашей фантазией. У меня, например, получился забавный мод, где все шрифты были закошены под “Кока-Колу”.

Директория `\global` может похвастаться многообразием файлов с расширениями `.scr`, `.txt` и `.st`. Все они читаются "Блокнотом", но не все представляют для нас интерес. Из тех, что способны привлечь внимание, выделяется файл `localization.txt` — подарок начинающим локализаторам. В файле прописаны все текстовые сообщения, которые вы можете встретить во время игры (каждое сообщение заключено в фигурные скобки и кавычки). Если вы решили русифицировать игру, данный файл окажется для вас просто незаменимым. Но не русификацией единой... Переписывая игровые сообщения, можно полностью изменить иг-



ровой сюжет. Ну а если к этому добавить изменение очередности миссий и модификацию заданий (см. ниже по тексту) — вот и готова новая игра!

Помимо него в папке `\global` вы обнаружите `*.scr`-файлы, являющиеся самыми обыкновенными скриптами. Особого смысла в редактировании этих файлов нет.

Каталог `\models` содержит модели, представленные файлами с расширениями `.lod`, `.skc` и `.skd` (до выхода специального редактора эти файлы особого интереса не представляют). Все модели аккуратно разложены по многочисленным подкаталогам в следующем порядке (привожу только самые важные из них): боеприпасы в подкаталоге `\Ammo`; животные в `\animal`; различное оборудование в `\equipment`; мебель в `\furniture`; разнообразные спецэффекты в `\fx` (взрывы, блеск металла и

т.д.); одежда и снаряжение в `\gear`; игровые персонажи в папках `\human`, `\player` и `\posed`; "призы" (различные полезные вещицы, которые вы можете найти во время игры) в `\item`; осветительные приборы в `\lights`; предметы оформительного характера (бутылки, листы бумаги, столовые принадлежности и прочее) в каталогах `\miscobj` и `\static`; снаряды, используемые различными видами вооружения, в `\projectiles`; стационарное оружие в `\staticweapons`; различные транспортные средства в `\vehicles`; разнообразные виды оружия в `\weapons`. Ждем редактора.

Компанию моделям составляют `*.tik`-файлы (в редких случаях их заменяют файлы с расширением `.txt`), где помещаются основные "модельные" параметры (практически каждой модели соответствует свой `*.tik`-файл, заимствующий у нее название). Наибольший интерес для нас представляют `*.tik`-файлы, относящиеся к оружию (к стационарному в том числе), транспортным средствам и игровым персонажам.

ОРУДИЯ УБИЙСТВА

Путем редактирования "оружейных" `*.tik`-файлов можно с легкостью создать любой оригинальный вид вооружения. Для этого откройте нужный `*.tik`-файл (например, если вы задались целью совершить преобразования над пистолетом Colt 45, откройте файл `colt45.tik`) в любом текстовом редакторе и подкорректируйте значения характеристик, список которых следует за надписью `"Init"`. Вот самые важные из них.

name — название, которое оружие носит в игре (оно должно быть заключено в кавычки). Если вы создаете новое оружие, укажите здесь его имя. Что вы говорите? Есть идея создать "русский" мод? Нет проблем. АК-47, ТТ, ПМ...

pickupsound — звук, раздающийся при взятии вами данного орудия убийства.

ammopickupsound — звуковой эффект, который вы слышите, когда подбираете боеприпасы к данному виду вооружения.

noammosound — звук, раздающийся при попытке выстрелить из данного оружия, когда у него закончились патроны.

firetype — снаряд, которым стреляет оружие. Может быть либо **bullet** (пуля), либо **projectile** (разрывной снаряд).

ammotype — тип боеприпасов, способных пополнить обойму этого ствола (у гранат местное значение должно выглядеть как `"grenade"`). Вот список возможных значений: **heavy**, **pistol**, **rifle**, **smg**, **mg** и **shotgun**. Можно с легкостью унифицировать некоторые патроны подо все виды оружия. Или наоборот, услож-

нить игру, сократив количество видов боеприпасов, которые могут использоваться наиболее эффективно видами оружия. Если же вы создаете “мясную” модификацию, в которой кровь льется бурными потоками, то можно снаряжать smg пистолетными патронами и наслаждаться тотальной вивисекцией врагов. Что? Вы собираетесь повысить уровень AI противника (как, см. ниже по тексту) и устраивать снайперские дуэли в разрушенных городах? И это не проблема. Только в этом случае вам понадобится больше патронов для снайперки. Ну так разрешите винтовкам стрелять пистолетными патронами, и проблема с боекомплектом будет решена.

semiauto — наличие строки с этим параметром свидетельствует о том, что данное оружие является полув автоматическим. Ту же снайперку вполне можно сделать автоматической, существенно ускорив время стрельбы из этого из без того смертоносного оружия. Кстати, именно таким образом можно здорово повысить свою меткость. Да и мод с быстрозаряжающимися снайперками выглядит более чем свежо.

clipsize — число патронов, которое может поместиться в обойму данного оружия. Один из способов добиться баланса в вашей будущей модификации — изменить количество патронов в обойме. Слишком легко убивают? Увеличьте количество патронов в обойме автомата и косите врагов направо и налево. Для “nap” рекомендуется обратное. Восемь патронов в автоматной обойме — и вот уже до того столь простые уровни превращаются в настоящую головоломку. Точная стрельба из автоматического оружия — в жизненную необходимость.

startammo — количество патронов для данного вида вооружения, поставляющееся с последним. Иногда довольно интересного эффекта можно добиться, подсунув игроку мощное оружие, скажем, на первом уровне. Но без патронов! Поджигаем интерес в самом начале. А рванет он — интерес — уровне эдак на пятом, когда появятся соответствующие патроны.

ammorequired — число патронов, расходующееся за один выстрел.

firedelay — скорострельность. Самое страшное оружие, которое вы только можете создать в своей модификации, — снайперка, которой прикрутили автоматический режим, снабдили стопатронным магазином и увеличили скорострельность. Баланс — к черту, кровиза — океаном. Впрочем, если увеличить число и скорость передвижения противников, то получится нечто сродни Serious Sam. Серdito и с мясом. А уж если и патчик, увеличивающий количество крови, выливающейся из артерий поверженных врагов, установить, то получится развлечение для настоящих игроманьяков.

Следующие два параметра наличествуют только у гранат.

maxcharge — максимальный размах при броске вами гранаты. Увеличиваете это значение, и вот уже можно забрасывать гранаты в самые верхние этажи зданий. Если просто подстраиваете игру под себя, то это иногда спасет вам жизнь в городских разборках, когда враги засели на крыше. Ну а если создадите свой мод, то вот вам идея. Ставьте параметр на побольше и создайте уровень, заточенный исключительно под гранатные баталии. Пара окопов или развалины города и две партии, забрасывающие друг друга градом гранат. Феерия пламени и необходимость тактически мыслить, чтобы победить. Кажется, такого еще нигде не было. Идею — дарю, хотя мы ее в редакции уже опробовали, и нам понравилось.

mincharge — минимальный размах при броске гранаты. Специально для создателей мода “Симулятор камикадзе”. Вбегаете в стан врага и швыряете гранату себе под ноги. Все умерли, но их больше, чем нас. “И в битве жестокой бобра с ослом побеждает бобр!”

bulletrange — дальность стрельбы ствола. В самой игре не так уж много уровней, где какое-либо ваше оружие не может дострелить до видимой точки. Но кто сказал, что в вашей модификации не будет огромных открытых пространств, где данный параметр — ключевой? Оказывается, в открытом поле и воин с пистолетом кое на что способен, если пистолет может выстрелить на пару километров. Не хватает только снайперского прицела...

bulletdamage — урон, наносимый снарядами данного оружия.

bulletknockback — отдача, которую вы испытываете при ведении стрельбы из данного орудия убийства. Если вы творите сверхреалистичный мод, то не помешает увеличить отдачу у тяжелых видов оружия. Ну а если основная задача — создать чистой воды аркадное рубилово, то крутите счетчик к нулю и не “дрожите”, когда дело доходит до стрельбы из тяжелой артиллерии.

bulletspread — скорость полета пули, выпущенной из данного оружия. Возможность сделать из любого вида оружия эдакий рейлган. Пуля будет попадать в противника в момент нажатия на спусковой крючок. Но это для аркадников. А вот что можно посоветовать тем, кто пытается создать подобие OFP. Попробуйте в Сети, найдите характеристики различных видов оружия. Поэкспериментируйте и добейтесь соответствия игровой скорости полета пули реальной. Пара комментариев по ходу игры — и, возможно,

ваша модификация станет популярна у служащих Российской Армии. Делают же на движке OFP настоящий военный тренажер!

movement speed — влияние веса оружия на скорость передвижения вооруженного им субъекта (на указанное здесь число умножается скорость героя, соответственно уменьшаясь или возрастая от этого). Как, ничего не замечаете?! Тогда слушайте внимательно. **При значении, меньшем единицы, влияние имеет отрицательный характер.** Берете вы, например, в руки пистолет и... начинаете носиться как угорелый. Раньше единичкой не болсно-то повоюешь. Но теперь, когда противникам сложнее в вас попасть... Такого же эффекта можно добиться и при создании мультиплеерных модификаций. Команда медленных, но тяжеловооруженных бойцов против снаряженных пистолетами, но очень быстро перемещающихся. А так ведь можно и различные классы создавать!

tracer frequency — частота трассирования пули, выпущенной из данного ствола. При значении, равном нулю, трассирование отсутствует. Если собираетесь создавать ночные баталии, то обязательно добавьте им зрелищности использованием трассирующих пуль.

crosshair — тип прицела, красующегося на экране, когда вы вооружены данным оружием. Параметр принимает значения от нуля до трех. А вот выйдет редактор, тогда придет время и новые прицелы для снайперок рисовать.

quiet — наличие строки с этим параметром свидетельствует о том, что данное оружие не производит при стрельбе никакого шума (как пистолет с глушителем). Присвойте это свойство стволу, обладающему большой убойной силой, и вы получите практически идеальное оружие — мощное и бесшумное. А поскольку оно такое крутое, желательно уменьшить количественную характеристику патронов, которые вы можете найти во время игры (о том, как это делается, читайте ниже), — тогда баланс будет соблюден. Если же вы творец мультиплеерного многоклассового мода, то бесшумное оружие можно вручить шпиону или разведчику.

secondary fire type — снаряд, которым стреляет оружие при ведении альтернативного огня. К сожалению, заставить пистолет стрелять гранатами не получится, хотя бы потому, что у пистолета нет альтернативного огня. Но ряда интересных эффектов модификацией данного параметра добиться можно. Чуть-чуть смекалки, и ваш мод обретет свое запоминающееся ни на кого не похожее лицо.

secondary ammotype — тип боеприпасов, используемых этим стволом при ведении альтернативной стрельбы.

secondary ammomorequired — число патронов, расходующееся за один выстрел при альтернативной стрельбе.

secondary bullet range — дальность боя альтернативного огня.

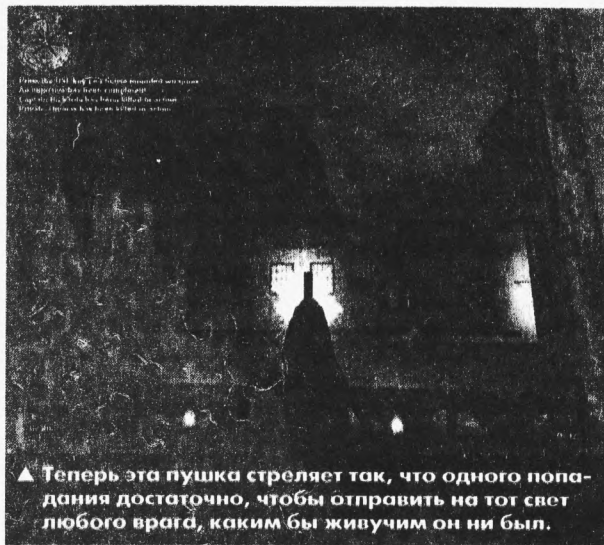
secondary bullet spread — скорость полета пули, выпущенной из данного оружия при альтернативной стрельбе.

secondary bullet damage — повреждение при альтернативной стрельбе.

secondary bullet knockback — отдача при ведении альтернативной стрельбы.

secondary quiet — наличие строки с этой характеристикой означает, что оружие не производит при альтернативной стрельбе никакого шума.

После надписи **DM Attributes** идут те же параметры, только с приставкой **dm**, означающей, что они относятся к deathmatch'евому режиму игры (например, показатель **dm firedelay** устанавливает скорострельность оружия для deathmatch'a).



Далее, после слова **animations**, начинается раздел файла, описывающий анимацию оружия. Если вы просто хотите немного изменить оригинальную игру, то редактировать содержимое этого модуля особого смысла не имеет. Но если вы решились полностью изменить игровые орудия убийства, не будет лишним заглянуть и сюда.

ПОЛЕЗНЫЕ ВЕЩИЧКИ

Оружие — не единственное, что поддается редактированию. Взять хотя бы “призы” (напомню, что им отведена папка **\items** в директории **\models**). Несмотря на то, что “призовые” *.tik-файлы не могут похвастаться обилием всяческих параметров, они, тем не менее, играют очень важную роль. Посредством их корректировки вы можете существенно повлиять на геймплей. Например, сильно понизив эффективность лечения вашего героя с помощью аптечек, вы делаете игру заметно сложнее. Увеличив количество патронов в боекомплекте, вы никогда не будете испытывать нехватку боеприпасов. И наоборот — ограничив запасы амуниции, вы вынуждаете играющего осторожничать и тратить патроны с умом в любой ситуации.

По названию “призового” *.tik-файла несложно определить, какому предмету он соответствует. Файлы вида **item_N_healthbox.tik** посвящены аптечкам (в названиях таких файлов вместо N стоит число, указывающее, сколько здоровья прибавляет аптечка). Файлы, имеющие вид **item_Y_ammobox**, относятся к боеприпасам для различных видов вооружения, название которых указывается вместо Y.

По большому счету, *.tik-файлы, относящиеся к “призам”, построены по тому же принципу, что и их “оружейные” собратья. Так что с редактированием первых у вас не должно возникнуть проблем. Вот список характеристик.

amount — количественная характеристика “приза” (например, у аптечки данный параметр определяет количество восстанавливаемого ею здоровья).

dmamount — количественная характеристика “приза” для мультиплеера.

pickupsound — звук, который вы слышите при взятии данного “приза”.

СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Следующей нашей жертвой станут *.tik-файлы из папки **\vehicles** — те самые, что содержат характеристики встречающихся в игре средств передвижения. Обратите внимание на то, что некоторые местные *.tik-файлы посвящены не самим транспортным средствам, а установленным на них пушкам (в названиях таких файлов фигурирует слово **“cannon”**). Вот те немногие параметры, с которыми вы можете здесь встретиться.

setsize — размеры данного средства передвижения. Здесь требуется указать через пробел размеры машины по осям X, Y и Z (к примеру, **setsize 50 40 20**). И никто не помешает вам сделать из рядового “козла” настоящий “Хаммер”. Или наоборот. Можно увеличить габариты танка, и он не сможет участвовать в городских битвах — просто не пролезет на улицы. Или наоборот, заставить огромные махины просачиваться в самые узенькие закутки. Только не забывайте, что графика от изменения данного параметра не поменяется. Танк, визуально вполне вписывающийся в габариты улицы, но не способный проехать по мостовой, выглядит довольно забавно. В обратном случае полигоны техники будут проваливаться в стены. И вот тут уже игра может заартачиться и глюкнуть. Будьте внимательны!

vehiclespeed — максимальная скорость, которую способно развивать данное средство передвижения. Для создателей футуристических модификаций очень важный параметр. *Ничего не стоит заставить какую-нибудь танкетку носиться по уровню или какой-нибудь ховвердхет.*

vehidemass — масса транспортного средства (влияет на скорость передвижения: чем меньше масса, тем выше скорость).

vehideradius — радиус колес.



vehiclerollingresistance — сопротивление качению (чем выше, тем слабее машина будет подпрыгивать на ухабах). Можно немало позабавиться, установив значение данного параметра у какого-нибудь тяжеловесного танка, скажем, на отметку 0.1. Танк будет подпрыгивать на кочках, как мячик от пола. Понятно, что редактирование данного параметра — прямая дорога к созданию какого-нибудь шутовского мультиплеерного мода.

turnrate — поворотливость.

spawn turret — этим показателем определяется, оборудовано ли транспортное средство турелью (1 — да, 0 — нет). Если значение равно единице, рядом с ним указывается и путь к соответствующей пушке *.tik-файла. Например, **spawn turret 1 "vehicles/tiger-cannon.tik"**. *Заметьте, что можно оснастить турелями транспорты, на которых это оружие не предусмотрено.*

Что касается отведенных под турели *.tik-файлов, то список их характеристик практически полностью соответствует тому, что имеют игровые орудия убийства. Исключение составляет лишь параметр **turnspeed**, определяющий скорость поворота пушки.

Поиграв с вышеперечисленными настройками у любой местной машины, вы можете превратить ее в принципиально новое транспортное средство. Оно может быть быстрым, бронированным, реалистичным, хорошо вооруженным — каким угодно. Главное, чтобы на нем было приятно кататься и чтобы оно хорошо вписывалось в ваш мод.

СУБЪЕКТЫ

Что касается *.tik-файлов, поселившихся в папках \human и \posed, то они отведены под характеристики игровых персонажей. Файлы, название которых начинается со слова "allied", посвящены вашим напарникам; файлы, в имени которых засветилась приставка "german_", соответствуют вашим противникам. Те же, что не имеют ни того, ни другого, относятся к мирным персонажам. Но независимо от категории все герои имеют следующие параметры:

scale — габариты субъекта. При значениях, близких к единице, персонажи начинают страдать неизлечимым гигантизмом. Они перестают пролезать в двери, грудятся на площадях и вообще всячески "недомогают". В ряде случаев это может пригодиться при создании модов. Например, если нужно создать массу на площади.

radius — величина тени. При изменении габаритов персонажа не забудьте подкорректировать и его тень. Высший пилотаж — поиграть с тенями героев в закрытых помещениях с несколькими источниками света. Можно добиться весьма интересных эффектов.

health — здоровье героя.

weapon — вооружение.

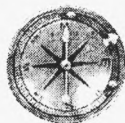
Изменяя эти характеристики у различных субъектов, можно добиться самых необычных и непредсказуемых результатов. Можете, например, сделать своих врагов карликами: тогда в них будет сложно попасть. Можете — наоборот, превратить их в мощных гигантов, наделив соответствующим ростом здоровьем. Можно проделать подобное и со своими сослуживцами. Наконец, вы можете сильно повлиять на сложность игры, ослабляя или укрепляя здоровье ваших противников и меняя их оружейный арсенал.

СКОЛЬКО НИТОЧКА НИ ВЕЙСЯ...

Архивы Pak1.pk3, Pak2.pk3, Pak3.pk3, Pak4.pk3 и Pak5.pk3 не могут сравниться с Pak0.pk3 по количеству полезных для нас файлов, но и они заслуживают внимания. Архивный файл **Pak1.pk3** содержит в



себе лишь одну папку — **\textures**, которая имеет два подкаталога: **\hud** и **\mohmenu**. В первом из них собраны картинки формата ***.tga**, относящиеся к HUD'у (экрану героя). В их числе полоска здоровья, схематические изображения различных видов оружия и предметов, а также многое другое. При создании своего мода все это необходимо перерисовать с нуля, чтобы ничто не выдавало в вашем творении принадлежность к МоН. Что же касается подкаталога **\mohmenu**, то он содержит картинки официального характера для главного меню (они также имеют формат ***.tga**). Подстраивайте внешний вид меню под идею своей игры.



▲ Видоизмененный экран героя.
Внимание в правый верхний угол.

В архиве **Pak2.pk3** хранятся текстуры, раскиданные по двум директориям: **\env** и **\textures**. В первой из них лежат текстуры для неба и заднего плана, во второй — все остальные (они рассортированы по подкаталогам). Все текстуры сохранены в форматах ***.jpg** и ***.tga**, так что вам не составит труда их перерисовать или заменить текстурами из других игр, а значит, и придать игре новый облик.

В недрах архива **Pak3.pk3** покоится папка **\sound**, где пребывает большая часть звуковых файлов игры, раскиданных по семи подкаталогам: **\amb** (здесь собраны звуковые эффекты, производимые окружением), **\characters** (звуки, издаваемые персонажами игры, — речь не в счет), **\items** (звуковые эффекты, раздающиеся при находке вами различных вещей), **\mechanics** (“механические” звуки), **\menu** (звуковое оформление меню), **\vehicle** (звуки, производимые транспортными средствами) и **\weapons** (выстрелы и взрывы). Если вы создаете серьезную модификацию, вам не обойтись без замены некоторых “старых” звуковых эффектов новыми. Вполне возможно, что вы решитесь полностью переозвучить игру. Тут уже встанет проблема времени и сил. Но возможность есть, и это главное.

Из архива **Pak4.pk3** можно извлечь на свет каталог **\dialogue**, служащий пристанищем местным ***.wav**-файлам с речью различных персонажей игры. Если есть желание, можете переозвучить игровых персонажей или, как вариант, заменить немецкие ругательства русскими.

Что же касается последнего архивного файла, **Pak5.pk3**, то он содержит игровые карты, каждой из которых соответствуют файлы с расширениями **bsp** (основной файл), **min**, **pth** и **scr**. К сожалению, новая версия Radiant'а, способная работать с этими файлами, еще не вышла, но, судя по всему, ждать ее выхода остается недолго.

И последнее, о чем хочется сказать — это музыка. Она находится вне всяких архивов и размещается по адресу: **<Каталог игры>\main\sound\music**. Все музыкальные файлы имеют формат ***.mp3**, так что вы можете без труда их прослушать или заменить другими композициями.

Приведенной в статье информации более чем достаточно для создания полноценной модификации. Создавайте новые виды оружия и транспортных средств, усиливайте своих врагов, перерисовывайте текстуры, снабжайте игру новыми звуками. При удачном выполнении вами всех этих этапов модостроения игра потрясающе преобразится!

Return to Castle Wolfenstein

ЗОДЧЕ ВОЛЧЬЕГО ЗАМКА

Движок третьего Quake, на котором создан Return to Castle Wolfenstein, — предел мечтаний начинающего игровстроителя. Полностью открытая архитектура... текст, звуки, музыку и текстуры разработчики запрятали в простые zip-архивы.

Чтобы делать свои уровни и компании можно долго и нудно осваивать Radiant — фирменный редактор (версия для Return to Castle Wolfenstein, кстати, еще не вышла). А можно пойти более простым путем. Чуть подправил скрипт — и ваши противники превратились либо в тупорылых болванчиков, либо в суперубийц! Чуть покопался в текстурках — и персонажи из первого “Вульфа” неожиданно перебираются в Return to Castle Wolfenstein. Друзья будут удивленно смотреть на монитор, где идет не детское рубилово с монстрами из мира игры десятилетней давности. Еще раз обращаем ваше внимание, правка скриптов — это прямая дорога к модостроению. Без многодневного штудирования мануалов по Radiant...

ЯДРО

В директории **Main** в главном каталоге игры содержатся шесть файлов с расширением **pk3**. Поклонники Quake 3 уже знают, что это за формат, а для остальных расскажем поподробнее.

Под псевдонимом **pk3** скрывается обыкновенный zip. В этих zipах и таются почти все интересующие нас ресурсы. Зипы имеют следующие имена: **Pak0.pk3** — в нем скрыты основные ресурсы; **Mp_pak0**, **Mp_pak2** — они содержат вариации ресурсов, относящиеся к мультиплееру; **Sp_pak1**, **Sp_pak2** — здесь зарыты вариации ресурсов, относящиеся к одиночной игре (во всяком случае, так предполагалось; на самом же деле разбиение зачастую носит глубоко стохастический характер и иногда может вызвать мрачную ухмылку своей бредовостью). Разберем их по порядку.



▲ Пошловато?! Для кого как... Смотря на что ориентирована ваша модификация.

ЛИЦО ВОЛКА

В архиве **Pak0.pk3** (распаковывается обычным “зипом”), в самом его корне, сразу бросается в глаза обилие .cfg-файлов. Оставляю их для самостоятельного изучения тем, кто уже наигрался с другими файлами. Конфиги эти малоинтересны. В них содержится лишь второстепенная информация. Мне лично понравилось одно предупреждение, вместо “Generated by RTCW, do not modify” там стояло “Generated by 3-Demon, modify to your hearts content”.

Пернатая камера

В каталоге **Cameras** лежат файлы с длинным расширением **camera**. В них содержатся записи всех перемещений этого пернатого устройства при различных сценках. Количество их слегка озадачивает — по моей оценке, столько ракурсов в скриптовых сценках не было. Может быть, я и ошибаюсь, но некоторые могут оказаться неиспользуемыми. Я экспериментировал только с весьма малым их числом — в частности, переделал в одной заставке крупный план в общий. Ничто не мешает вам сделать то же самое. А то и вовсе добиться редкой красоты ракурсов. Ну а если вы уже создали свои собственные скриптовые сцены, то путем легкой правки здешних файлов можно заниматься режиссурой. Например, десантирование главного героя из самолета совсем не обязательно рассматривать из кабины. Куда интересней процесс выглядит с земли...

Первая стадия русификации

В каталоге **Fonts**, в принципе, должны лежать шрифты. Однако формат, в котором они записаны, нестандартный. Это 4-канальный формат, в котором напрямую записаны значения цвета. Формат несложный, но немножко отличается от стандартного TGA. Можно с легкостью внедрить в игру свои шрифты. Даже если вы не переписывали текст игровых сцен (как, смотрите ниже), **все диалоги будут написаны не встроенным в игру, а вашим любимым шрифтом**, добавляя вашей модификации оригинальности. Заметьте, если в ваши планы входит русификация игры, то в качестве шрифта имеет смысл поставить какой-нибудь из поддерживающих кириллицу.

Inter Face

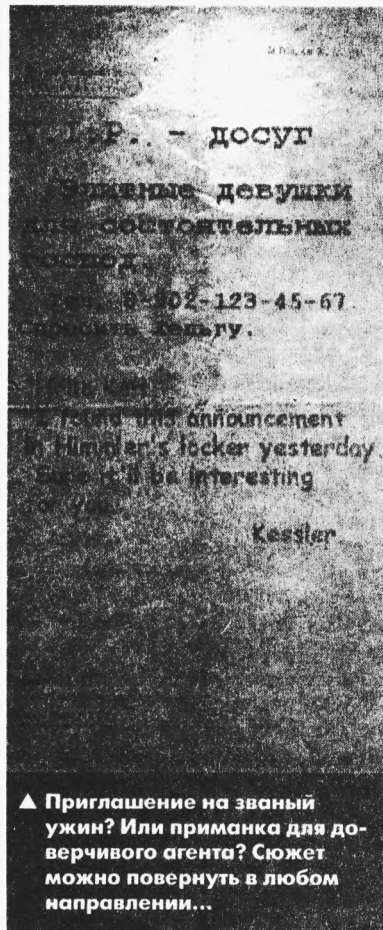
Каталог **GFX** хранит графику. В подкаталоге **2D** лежат картинки, относящиеся к HUD'у, то есть экрану героя. В подкаталоге **2D\Numbers** лежат изображения цифр, служащих для отображения здоровья и брони, а в качестве вариантов перекрестия прицела (**crosshair.tga, crosshair1.tga**) мы видим тот же нестандартный TGA.

В подкаталоге **Clipboard** лежат иконки для сообщений и бланк письма. Коль скоро мы взялись творить свою модификацию игры, то первым делом надо перелопатить самые узнаваемые части интерфейса. Именно! Ловлю вас на мысли... **Измените экран героя и игровые комментарии так, чтобы их никто не узнал**. Благо сделать это — пара пустяков.

В каталоге **Damage** есть чем поживиться: там мы найдем изображения различных пулевых отверстий в различных материалах. И наконец, в каталоге **Misc** мы обнаружим весьма забавные вещи, вроде четвертушки поля зрения бинокля или засветки от солнца в глаза. Открывайте все эти картинки и изменяйте на свой вкус. Мое предложение сводится к следующему. **Пулевые отверстия можно сделать большими и начинать тренировать меткость в людных местах**. Всегда будет видно, насколько вы промахнулись. Техника работает на ура. Я именно так и поступаю, когда тренируюсь перед предстоящим дефматчем.

В каталоге **Icons** лежат иконки. Причем не простые, а "боевые": оружия и боеприпасов. Оружейные обозначения присутствуют в двух ипостасях: невыделенное оружие и выделенное (подсвеченное), заканчивающееся на постфикс **_select**. Рисуйте в "Фотошопе" свои варианты иконок и заменяйте ими оригинальные. Возможно, ваша модификация заносит героя игры в далекое будущее, тогда изображения "томпсонов" и "шмайсеров" будут совсем неуместны. Нужно рисовать супербластеры и мегалазеры...

В следующем каталоге (**Levelshots**) лежат фоны к заставкам уровней. Это те самые "фотографии" объектов, куда вас посылают, припленные скрепкой к листку с заданием, которое показывают при загрузке уровня. В том же каталоге есть подкаталог **Episodeshots**, содержащий аналогичные картинки для эпизодов. Они "воткнуты" в меню load game и показывают эпизод, на котором



▲ Приглашение на званый ужин? Или приманка для доверчивого агента? Сюжет можно повернуть в любом направлении...

была сделана сохраненка. *Создавая свою модификацию, замените игровые арты на свои, отражающие ход вашей сюжетной линии.*

В каталоге **Menu\Art** содержатся менюшки и менюшные шрифты. Просто необходимое место для тех, кто захотел привести "мордочку" Return to Castle Wolfenstein в соответствии со своими представлениями о дизайне Wolfenstein'a. Однако чтобы перенести в соответствующие места пункты меню и надписи, понадобится также зайти в **Sp_Pak2**.

МОЗГ — ЗВЕРЯ

Когда вид интерфейса изменен до неузнаваемости, приходит пора заняться искусственным интеллектом. Ведь если уровень AI идеально подходит для игры, то это совсем не значит, что он так же хорошо подойдет для вашей модификации. А если в ваших планах создание бойни-мясорубки а-ля Serious Sam!?! Что тогда вы будете делать с осторожными противниками, прячущимися за угол после первого же вашего выстрела?

Файл **AI** — это, по сути, AI-скрипт. Но, кроме описаний того, что противники должны сделать при том или ином ходе игры, там содержится немало другой информации. Учтите, приведенные ниже параметры очень тонко влияют на поведение виртуальных соперников. Иногда это замечаешь сразу после изменения параметра, иногда приходится долго анализировать новое поведение противника. В любом случае, простор в оперировании AI — широчайший.

GiveWeapon Имя_Оружия — дает персонажу, для которого написан скрипт, данное оружие.

Setammo Имя_Боеприпаса Количество_Боеприпаса — устанавливает количество данного боеприпаса у данного персонажа.

Setclip Имя_Оружия Количество_Боеприпаса — устанавливает количество патронов в обойме данного оружия данного персонажа, но не более чем до максимальной емкости обоймы.

SelectWeapon Имя_Оружия — выбирает для данного персонажа данное оружие как начальное.

Trigger Имя_Персонажа Имя_Триггера — активирует триггер для данного персонажа.

AlertEntity Имя_Врага — запускает врага "в действие". Можно немного разнообразить процесс и сделать так, чтобы в момент, когда очередной противник видит вас, начиналось землетрясение.

Godmode On/Off — включает/выключает режим неуязвимости для данного персонажа (бывает нужно, скажем, во время скриптовых сценок внутри самого уровня, чтобы кого-нибудь не убили, когда этот "он" проламывает герою выход).

Дальше идет несколько второстепенных параметров. Они напрямую никак не влияют на поведение врагов, но с их помощью можно изменять игровую атмосферу.

Mu_Fade Начальный_Уровень Конечный_Уровень — плавное введение/выведение уровня громкости музыки.

Mu_Start/Mu_Queue Путь_к_Имя_Файла — воспроизводит данную музыку. **Mu_Queue** ставит ее в очередь, чтобы предыдущая не обрывалась на ползвучке.

PlaySound Имя_Звук — воспроизводит звук.

Wait Длительность_Задержки — заставляет подождать заданное количество тактов.

И не забудьте про самое главное. В том же файле содержится параметр **attributes**, позволяющий произвольно менять здоровье, радиус поля зрения и тому подобные вещи. Команды, служащие для этого (**starting_health**, например), не нуждаются в особых комментариях (оказываемое действие можно легко определить по названию команды).

Для получения интересных эффектов можно, например, давать вашим оппонентам по умолчанию в качестве начального оружия снайперские винтовки. *Тактические бои против десятков вражеских снайперов — мечта "отца" дефмача.* Вот только уровень меткости им предварительно выставьте пониже, чтобы не приходилось умирать на первой же секунде игры. Баланс — вещь такая. Забудешь про него, и он вам вмиг напомнит о себе.



Можно делать и менее очевидные вещи. Например, тем же зомби из подземелий можно вручить автоматы... После этого они превратятся в стократ более опасных противников, и игра приобретет совсем иной характер. *Каждый мертвый — уже не какой-то там один из тысячи. Он — полноценный и смертельно опасный противник.* К бою с которым нужно подходить со всей ответственностью. У него есть возможность закрыться щитом от ваших пуль, а вам придется уклоняться от его очереди, прячась за колоннами.

Файл **Script** — это файл скриптовых сцен. Там содержатся последовательности, согласно которым активируются триггеры файла AI во время той или иной заставки. Там и пояснений особых не требуется — он представляет собой последовательность команд **Trigger** и **AlertEntity**, перемежающихся немецким матом (шутка). Хорошо с ними поработав, можно сделать что угодно — хоть заставить Хельгу танцевать “Танец маленьких лебедей” под дулом Блажовичьего автомата (см. файлы анимации моделей).

Файлы **BSP**, **AAS** и **RCD** ручному редактированию не поддаются — что ж, подождем редактора.

НОВЫЙ МИР ВОКРУГ

Очень примечательно нутро **Pak0.pk3\Models**. Данный каталог содержит модели. Специально для вас перечисляем модели в порядке, в котором они прописаны в соответствующих файлах, иначе — запутаетесь. Каталог имеет весьма сложную структуру, тем не менее названия подкаталогов иногда (но не всегда) говорят сами за себя.

1. Ammo — содержит боеприпасы: гранату, динамит и ракету (в подкаталоге), причем ракета имеет также пламя, то есть находится в полете.

2. Каталог Flags содержит флаги: красный и синий, а также череп.

3. В Furniture лежат в подкаталогах бочки и кресла.

4. Gibs содержит джибзы: разлетающиеся руки, ноги, головы.

5. Mapobjects (в подкаталогах) содержит (по алфавиту): археологические находки (кувшины, вазы); пропеллер B-25; колючую проволоку; самого Блажовича; части трупов, в том числе скриптовых (Хельга). Книжки (в игре лежащие на столах). Куст; подсвечник; текстуры доски объявлений (модели — не поверите — в каталоге Powerups). Трубу, в которой выращиваются киборги; текстуру с названием “вешалка”, принадлежность которой точно не установлена. Скелет (не путать с зомби); занавески; разряд электрошока; дебрис (битый кирпич и прочий хлам); дверь; электронику — радио, кнопку “тревога”, граммофон (а в нем-то что электронное? пружина или труба?). Радар; стелу замка; еще одни флаги (в этот раз государственные: американский, английский и т.п.); предметы интерьера (печки, кресла, подушки, печатную машинку и даже хлеб с сосиской); неидентифицированные модели под названием “Gear”, состоящие из маховиков и кабелей; кубок (тот, который сокровище). “Рыцаря”, который стоит в замке и норовит свалиться со страшным грохотом; лампу; письмо от командования; светящиеся предметы (лампы, канделябры), стоечки резные там же (все вместе может образовывать люстру). Статую льва; текстуру металла неопределенной принадлежности; парашюты; еще одни кусты и цветы; штука под названием “пилоритива” (в игре что-то ее не припомню); щит с орлом; еще один скелет, более обглоданный. Синий череп-дуг; елка в снегу; “Test” с лицом скульптуры-младенца; “Test3” с такой ерундой, что описать трудно. Инструменты (лопатка, генератор); замученные жертвы в клетках; деревья (кора, ветки); “иконку огня”, ссылающуюся на несуществующую текстуру. “Fay-2”; зомби с мечом и топором; технику (поезд, танк, подводная лодка); оружие; вино (не то, которое можно подобрать и выпить); лабораторное оборудование; лабораторную лампу. Земфа вместе со своими очками и зомби.

Любую из игровых моделей можно заменить на свою! Например, ничего не стоит поменять модели ваз, рыцарей и прочего антуража на свои собственные, тем самым полностью изменив интерьер игры. Идея создания футуристического мода приобретает все более и более четкие очертания.

Как поступать с моделями — читайте в номерах “Мании” за прошлый год, где мы неоднократно на *страницах “МатрицыПлюс”* касались темы работы с Q-моделями. Кстати, в не столь отдаленном будущем эта тема еще раз всплывет в журнале, но уже совсем в другом ракурсе (пускай это будет маленьким сюрпризом).

НОВЫЕ “ДРУЗЬЯ”

И НОВОЕ “МЯСО”...

Рассмотрим содержимое каталога **Pak0.pk3\Models\Players**. Он содержит персонажей (перечислено по алфавиту). Хельгоядного босса с его призраками; Блажовича в сером, текстуры; Блажовича в сером, модели; солдата “blackguard” в летнем и зимнем камуфляже; действующего воина с топором и мечом (текстуры в каталоге warrior). “Мертвую голову” в черном; “директора” с залысиной, в красном галстуке, “дока”; еще несколько вариантов онога, в т.ч. Винсент (водится в Village 2). Хельгины “садомазохистки”; Еву (помните, такая не совсем одетая, вспугнутая в спальне); зомби женского полу; Ганса с опухшим “хлебалом” (человек-загадка); Генриха Первого Слегка

Поднившего; малость кривую Хельгу; усатого Хиггса из OSA; Гимmlера (туловище он позаимствовал в каталоге officerSS). Пехоту CC; двух гражданских немков, пытающихся зайти в угол; Джекa из OSA; "жертву аборта" с электрошокером; механика (сокращено до "mech" — не путать с киборгами). Мерфи из OSA; стайку офицеров CC; несколько текстур для OSA, ссылки на которые я нигде не нашел; партизан, в том числе Кесслера. Марианну за ее колдовскими обрядами; протосолдата; модели для зомби; "оберзольдота"; пехотинца CC в пальто; солдата с шестиступенчатой (человека); текстуры воина с топором и мечом; Земфа; текстуры для зомби.

Там же содержатся файлы .cfg и .skin, в которых хранятся: в gibs.cfg — джибзы, в WolfAnim.cfg — описание анимации, содержащиеся в модели, а в *.skin — ссылки на текстуры. Еще там есть файлы скриптов анимации; они представляют собой короткое описание анимации, проигрываемой при каждом действии, совершаемом персонажем. Например, меняя последовательность и тасуя параметры, можно добиться презабавных результатов. Например, фриц, падающий ниц, когда мимо него проходит другой немец, представляет собой экстраординарное зрелище.

В целом же, можно запросто заменять все модели в игре на свои. Скажем, заменить модели фрицев на модели ботов из третьего Quake. Кстати, для уже упоминавшейся футуристической модификации — самое то! Да и все вы отлично знаете, сколько моделей для третьей "Кваки" создали народные умельцы, там иногда ТАКОЕ попадает. **Терминаторы — вместо гитлеровцев, Кролики Роджеры — вместо мертвяков, Красные Шапочки — взамен роботов...** Все ограничивается только вашей фантазией. Только учтите, что, внедряя в игру новую модель, вы обязательно столкнетесь с проблемой переноса анимации... Пока этот перенос осуществить не получилось (а без анимации новые модели как бы "плавают" над полом в статичных позах). Но обязательно получится, когда выйдет официальный редактор. Так что уже сейчас можно создавать мод, помещать в игру свои модельки, а как только выйдет редактор, просто добавить анимацию, и — своя игра готова...

КРОВЬ — РЕКОЙ!

Каталог **Powerups** содержит: боеприпасы (на земле); броню (включая каску); доску объявлений (текстуры в Mapobjects). Аптечки и еду; вино (уже была абсолютно такая же текстура, но модель ссылается именно на эту), бинокль от третьего лица и прочую носимую дребедень; стимуляторы (не поверите, откуда они берут текстуру стекла — из камеры пыток!) и модели сокровищ (текстуру кубка мы рассмотрели выше).

Каталог **Shards** содержит черепки: осколки, шелки, железки. Каталог **Weapons** содержит следы попадания пули: взмывающий песок, всплеск воды и, конечно, кровь. Каталог **Weapons2** содержит (наконец-то) оружие. В этом каталоге, кроме графики, есть .cfg-файлы, но на параметрах оружия они не сказываются никак: это параметры только его анимации.

Основное, над чем стоит покорпеть, — это кровь, которая во все времена и во всех шутерах всем геймерам казалась недостаточно красной или недостаточно обильной. Извольте! **Перерисуйте кровь, исходя из своих представлений о том, каким должно быть НАСТОЯЩЕЕ кровопускание.**

МИР ДЕРЖИТСЯ НА СКРИПТЕ

Каталог **Scripts** содержит скрипты. Они имеют расширение **shader** — это скрипты отображения текстур и их анимации. На каждый тип текстур есть свой скрипт, на каждую текстуру — параметры. Если будете делать свои текстуры (точнее, когда будете делать, поскольку в самом факте я не сомневаюсь), создавайте их по образцу и подобию, меняя только имена. Там даже на флаг готовые параметры колебаний даны. Да что там на флаг — на огонь огнеметный... Бери и пользуй на здоровье. **Можно заставить огнемет поливать медленно, размеренно, а можно и так, что все фашисты до потолка прыгать будут от одного звука.**

LINKS-2-3-4...

В каталоге **Sound** хранится звук. Музыка — в подкаталоге **Music**. Широчайший простор для творчества. Вам решать, под какой саунд будет идти ваша модификация... И хотя о вкусах никогда "не", я все же дам вам один, на мой взгляд уникальный, совет. Только — tess! Чтобы никому! **Wolfenstein над Rammstein — недодрахмел!** Это — нечто! А почему, спросите вы, просто не запустить параллельно с игрой WinAMP? Можно, конечно, но, во-первых, будет тормозить, а во-вторых, не получится подогнать конкретные композиции под определенные миссии. А в этом — вся соль.

"Музыка-звук", вроде скрипящего Бетховеном граммофона, раскидана по отдельным подкаталогам, как и все издаваемые интерьером звуки. Перечислять все, что там озвучено, нет смысла — это место, где надо искать звук в первую очередь, а потом уже смотреть описания других файлов. Кстати, скрипты, описывающие звуки, лежат в этом же каталоге.

НОВЫЙ ЦВЕТ, НОВЫЙ СВЕТ, НОВЫЙ... ВЗГЛЯД

Каталог **Sprites** содержит разные мелочи вроде огнеметных струек, составных клочков (партиклисов) огня. В коррекции почти не нуждается из-за своей общности и универсальности. Можно добавить что-нибудь свое, но это уже после того, как основная работа над модификацией будет закончена.

Каталог **Textures** содержит текстуры, используемые для уровней. Некоторые связаны с какими-то моделями (колючая проволока, например), другие сообщаются с другими текстурами в других каталогах. Их описания (скрипты отображения/анимации) мы рассматривали выше. Как использовать текстуры, думаю, объяснять не надо. Можно — для создания совсем других игр, а можно подменить текстуры своими. Так вы создадите новых персонажей на базе старых моделей и не столкнетесь с проблемой невозможности анимирования (о чем говорилось выше).

Каталог **Video** содержит goq-файлы. В файле Pak0.pk3 их только два — бэкграунды для меню. Если будете “копсить под старину”, можете воткнуть туда статическую картинку со старой вольфенштейновской заставкой. Если рандомизировать в ней от кадра к кадру шумовое текстурирование нерабочей области (кроев) экрана, получится гораздо красивее. Для тех, кто не понял: запустите шароварный “Вульф” и посмотрите на “красный песок”, которым заполнен экран детектирования оборудования. Вот его и можно рандомизировать.

ВТОРАЯ СТАДИЯ РУСИФИКАЦИИ

Осталось поговорить о том, что содержит в себе файл **Sp_pak1.pk3**. В нем лежит озвучка с синглплеерных карт. Перечислю все, чтобы вы не забыли какую-нибудь парочку редкоиспользуемых криков, которых нет в главном зипе: звук “элитного зольдата”; Генриха; пехотинца СС; обрубка киборга с шокером; “оберзольдата” (буквально один

звук), воскресшего зомби-воина. Также там есть “сценарная” озвучка для скриптовых сцен внутри самих уровней (пьяный офицер, например). Генрих, орущий что-то русским матом, — вульгарен, но неподражаем.

Записывайте свои варианты озвучки, подменяете файлы — русификация готова! Осталось только текст на русский перевести.

Для этого ныряем в каталог **Text**, содержащий названия вещей и тексты брифингов. Тут тоже совершаем необходимые замены. Кстати, среди брифингов была найдена интересная деталь: есть брифинги с... тренировочных миссий, каковых в игре не обнаружено.

В каталоге **UI** лежит давно нас интересовавшая вещь — меню. Для придания ему должного вида нужно поменять шрифты, может быть, текст чуть-чуть подправить, сделать фон (см. Video) и расположить пункты вертикально. Последняя задача решается вскрытием файлов **menu** и заменой атрибутов **TextAlign** и **Rect**. Кстати, вы без труда обнаружите забытый комментариями пункт первого уровня сложности “Can I play, Daddy?”, который потребует для своего воскрешения перелопатить скрипты и сделать так, чтобы в случае его выбора враги наносили герою меньшие повреждения. Ведь в оригинале именно этим он и отличался от второго (“Don’t hurt me!”). Я в него поиграл немного, и мне показалось (показалось!), что там УЖЕ так и сделано — тогда мои поздравления, одной головной болью меньше.

А вот если поменять в пункте **Бюкс** параметры команды **SpMap** (т.е. “запустить синглвовую карту”), можно сделать... Правильно. Шесть эпизодов. Или семь. Дело вкуса... Только разнесите их по отдельным меню: сперва выбор эпизода, потом уровня сложности.

В каталоге **Video** лежит вступительная заставка.

ВСЕГО ПОНЕМНОЖКУ

Файл **Sp_pak2.pk3**. В нем лежит бланк документа на доску объявлений. Затем идут модели: бочки (шкурка к модели из Pak0.pk3); потроха недоделанного киборга, части трупов, в том числе мотор киборга; обложки книг, пись-



▲ Жертва переозвучки. В моем моде мертвяк кричит: “Добей, браток...”

мо; дебрис (сапоги с повязкой); флаги (в этот раз наличествует и немецкий); шкафчики; текстура рояля; пара текстур к моделям из главного зипа; техника (автомобиль и самолет); лабораторная лампа; куча шкурок к Models\Players; патроны к шестистволке; стимуляторовская кофейная чашка; сама шестистволка. Далее мы видим текстуры. Они все тематические, к уровням. Вот и весь файл. Почему разработчики вынесли текстуры и модели этих объектов в отдельный файл — не совсем понятно...

TO BE CONTINUED...

Mr_pak0.pk3, Mr_pak1.pk3, Mr_pak2.pk3 и иже с ними... Здесь много интересных вещей. Но в описании они не нужны, поскольку эти файлы представляют собой Pak0.pk3 в миниатюре. Скажу только, что тут можно увидеть иконки со... старым вульфовским оружием — ножом, пистолетом, автоматом, пулеметом (в Mr_pak0.pk3). Многие ресурсы просто повторяются, наглядным образом "отжирая" место на диске.

* * *

Вот и закончен наш курс начинающего модотворца. В ваших руках знания, с помощью которых можно создать новую игру. Написать свой сюжет, проработать и вставить в движок своих персонажей, сделать свои сюжетные вставки и с нуля переписать брифинги...

И пускай мы пока мы не смогли изменить параметры оружия. И еще не получается заставить шестиствольник "рулить" всех и вся, 45-й калибр довести до умопомрачительной мощности, а у огнемета сделать боезапас побольше... Но все это в движке. Он пока хранит свои тайны, но придет время, когда он их откроет. Не исключено, что именно перед вами, когда вы будете создавать свою модификацию. Главное — сделать первый шаг. Творить куда интересней, чем наслаждаться продуктом чьего-то творчества...

ПРИМЕЧАНИЕ №1

Скрипты

Практически все файлы скриптовых сценкок хранятся в текстовом формате. Нужно только задать положения камеры, последовательность движений — и записать несколько звуков. Ну, кто хорошо помнит доктора Шэба?

ПРИМЕЧАНИЕ №2

Умный...

Если откопать подходящий триггер для файла с расширением AI, можно заставить тяжелораненых фашистов бросать оружие и сдаваться. Идею дарю, а триггер сами найдете, если он есть.

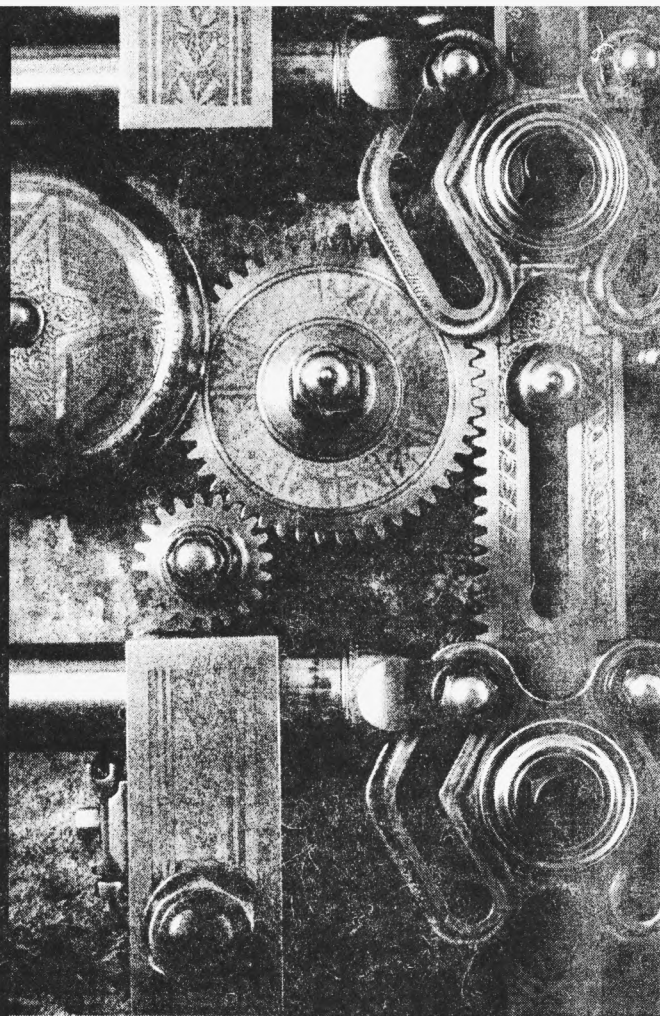
...и еще умнее

Еще раз обращаем ваше внимание на тот факт, что практически все параметры противников поддаются редактированию: агрессивность (можно сделать офицера-труса или гражданскую немку, готовую драться хоть сковородкой), поле зрения (враг может видеть затылком, а может в ступоре смотреть прямо перед собой, пока ему не щелкнешь по носу), здоровье (представьте себе киборга с просроченным техосмотром и сбитой системой наведения).

ПРИМЕЧАНИЕ №3

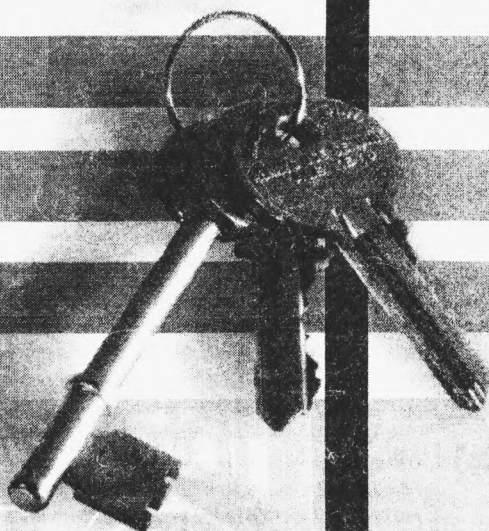
Картострой в массы

Новая версия "Радиканта", поддерживающая Return to Castle Wolfenstein, еще не вышла, но умельцы, поговаривают, уже сумели заставить старые версии редактора работать "на благо Родины". Если вы решите попробовать сделать то же, то знайте: карты лежат в каталоге **Maps**. Тридцать две группы по семь файлов. В каждую группу входят файлы **.ai**, **.bsp** и **.script**, а также 4 файла с постфиксами имени **_b0** и **_b1** с расширениями **.acc** и **.red**.



КОДЫ, СЕКРЕТЫ, РЕСУРСЫ

- Стандартные коды ●
- Шестнадцатиричные коды ●
- Игровые ресурсы ●
- Easter Eggs ●



Коды, секреты, ресурсы

Дальнобойщики 2

Стандартные коды

Поставьте игру на паузу и введите коды.

Коды к русской версии игры:

slalcheats — врубить все читы сразу.

slalottery — много денег и лицензия на найм.

slroads — открыть дороги.

slmap — показать всю карту.

slfullup — заправиться.

slrepair — бесплатный ремонт клавишей Backspace.

slturbine — турбоускоритель.

slrecover — бесплатный вызов службы спасения 911 нажатием Ctrl + F5.

Коды к английской версии игры:

hardtrucksthebest — много денег и лицензия на найм.

wininalottery — то же, что и предыдущий код.

openallroads — открыть все дороги.

advancedmap — показать всю карту.

freerepair — бесплатный ремонт клавишей Backspace.

freerecover — бесплатный вызов службы спасения 911 нажатием Ctrl + F5.

fullup — заправиться.

minesoff — убрать все мины.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\music*.mp3 — классные музыкальные рок-композиции, написанные группой "Ария". <Каталог игры>*.avi — мультики.

Easter Eggs

Под мостом, перекинутым через речку-переплюку, что на трассе Бухара—Петрозаводск, нужно свернуть с дороги и вести колеса напрямик налево, вдоль по крутому берегу. Как только увидите впереди поворот, снижайте скорости: вскоре в поле зрения появится фура с грузом чая, которую нужно доставить в Алмазный. Цепляете, транспортируете и получаете... почти **четыре миллиона** вечнозеленых рублей.

Демииурги (Etherlords)

Стандартные коды

Во время игры нажмите "~" (тильда) и введите **EtherRevelation**, тем самым получив доступ к следу-

ющим кодам. Коды разделены на две части — боевая и небоевая. Соответственно, первые надо активировать в процессе сражения, а вторые — в промежутках между сражениями.

Небоевая часть (входим изоста):

open_fog — убрать туман войны.

hide_fog — вернуть туман войны.

lose — проиграть миссию.

win — выиграть миссию.

save — Quick save.

load — Quick load.

player — информация об игроке (игроках).

give all — добавить 15 единиц к каждому из ресурсов.

view resources — информация о ресурсах.

Боевая часть:

lose — проиграть битву.

win — выиграть битву.

view_hand — показать, что в руках у вашего врага.

hide_hand — скрыть то, что есть у вашего врага.

view_army — показать информацию о вашей армии.

view spells — показать таблицу четырехсимвольных кодов. Используются в следующих кодах:

add spell xxxx — где xxxx — четырехзначный код заклинания из таблицы.

add creature xxxx — добавить создание, где xxxx — четырехзначный код создания из таблицы.

change health xxx — изменить количество жизни вашего героя, где xxx — новое значение.

change mana xxx — изменить количество маны вашего героя, xxx — новое значение.

change links xxx — изменить links вашего героя.

change enemy health (mana, links) xxx — то же самое, только для вашего противника.

Игровые ресурсы

Для начала вырвем из игрушки звуки. Для этого нам потребуется программа **GameAudioPlayer**. Так вот, с ее помощью откроем файл **sbrcres**, который лежит по адресу <Каталог игры>\Resources. В итоге, при небольшом запасе терпения, вы получите более 1200 звуковых фрагментов.

А где музыка? Неподалеку. Только для ее вырывания нам уже не придется прибегать к вышеописанному методу. Все музыкальное сопровождение лежит в папке <Каталог игры>\Resources\Music в открытом виде.

Также можно вытащить видео. Искать в директо-

рии <Каталог игры>\Resources\Movies. Все видео-файлы — в формате .bik. Тут же лежат и маленькие картинки minimap'ок в папке <Каталог игры>\Resources\Minimap.

Ил-2 Штурмовик

Игровые ресурсы

В этой игрушке очень много ресурсов, которые можно выдрать для своих нужд. Так что будем вытаскивать много, в мировом, так сказать, масштабе.

<Каталог игры>\bin — в этой папке находятся различные скрипты, а также dll'ки, изменять не рекомендуется.

<Каталог игры>\lib\fonts — шрифт, используемый в игре.

<Каталог игры>\images\cursors — курсоры, используемые в игре.

<Каталог игры>\Missions\Campaign\De и <каталог игры>\Missions\Campaign\Ru — папки кампаний за немцев и за русских. Открыто в этих папках лежат только ордена и награды, которые довольно реалистичны и красиво прорисованы.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Pilots — текстуры пилотов... маленькие текстуры.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Skins — текстуры всех (вникаете, ВСЕХ!) самолетов.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Regiments — рисунки с фюзеляжей самолетов.

<Каталог игры>\samples\Music — музыка с экрана меню за фашистов и за Советов.

<Каталог игры>\Users — ваш конфиг.

Казачи (Cossacks)

Шестнадцатеричные коды

0147F858 — древесина; 0147F864 — пища;
0147F85C — золото; 0147F860 — камень;
0147F868 — железо; 0147F86C — уголь.

Данные адреса подходят как к первой версии "Казачков", так и к недавно вышедшему аддону.

Красная Акула

Стандартные коды

В корневом каталоге игры найдите файл GameSettings.script. Он открывается обычным "Блокнотом". В него пропишите строку bool

ConsoleEnabled = true. Теперь в игре будут доступны следующие коды:

SetImmortalMode — режим бога.

LoadFullAmmo — добавить боеприпасов.

SetUnlimitedAmmo — бесконечный боекомплект.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\Common — огромное количество игровых скриптов, которые открываются и изменяются стандартным "Блокнотом". Все, что нужно — минимальные (максимальные тоже подойдут) возможности программирования.

<Каталог игры>\Missions — в поддиректориях этого каталога нас интересуют скрипты различных миссий. Опять же открываются "Блокнотом".

<Каталог игры>\Music — композиции в непонятном на первый взгляд формате .mat. Переименовывайте в .wav и слушайте.

<Каталог игры>\Sounds — а тут даже и переименовывать ничего не надо, просто слушайте.

<Каталог игры>\Terrains — картинки минимэпов в штатном формате .bmp и в "фотошоповском".

<Каталог игры>\Video — мультики из заставок.

<Каталог игры>\Villages — планы деревень и местностей в графическом исполнении.

Крутой Сэм: Второе Пришествие (Serious Sam: The Second Encounter)

Игровые ресурсы

В основном каталоге игры лежат файлы со странным расширением .gro. При более пристальном изучении выясняется, что эти файлы — самые обычные архивы и открыть их можно самым обычным WinZip'ом. Особый интерес представляют файлы SE1_00_EdtaTools.gro и SE1_00_Music.gro.

Цена Свободы (JA2: Unfinished Business)

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: ja2ub.exe.

При создании своего персонажа перед началом игры вы можете сделать его суперменом, поставив все параметры на максимум. Но просто

так игра вам этого сделать не позволит, ограничив общее количество очков. Что же, устраним этот недостаток. Перед тем как начать установку параметров персонажа, пропишите с помощью МТС по этим адресам указанные в скобках значения (можете потом записать это в МТС-трейнер).

Здоровье — **5823F7 (90)**. Ловкость — **582353 (90)**. Подвижность — **58237C (90)**. Сила — **58232A (90)**. Мудрость — **5823CE (90)**. Лидерство — **5823A5 (90)**. Меткость — **582440 (90)**. Взрывчатка — **582512 (90)**. Медицина — **5824D5 (90)**. Механика — **582482 (90)**.

Если вы не хотите из-за этого начинать игру сначала, то все равно можете попробовать выполнить эти действия. Тогда ваши качества не будут уменьшаться при ранениях. Если вы уже давно играете, вам пригодятся и вот эти советы.

Патроны — **4F5C2C (90)**, **4F5C2D (90)**. Здоровье — **4588AF (90)**, **4588B0 (90)**. Очки на ход — **4F4C44 (90)**, **4F4C45 (90)**.

После выполнения этих действий указанные параметры не уменьшаются.

Шторм

Стандартные коды

Кодов как таковых к этой игре не существует, так как "режим бога" (бесконечная броня, патроны, отсутствие столкновений) вы можете установить в настройках игры.

Но в некоторых версиях обнаруживается единственный код разработчиков, который нужно набрать в консоли: **srv_success 1**. После его ввода миссия считается успешно выполненной.

Abomination

Шестнадцатеричные коды

Для начала создайте новый персонаж с именем, например, **zzzzzz**. Запишите значения параметров вашего персонажа. Теперь открывайте вашу сохраненную игру любым шестнадцатеричным редактором и по контекстному поиску ищите строку с вашим именем **zzzzzz**. Или же в коде **7A 7A 7A 7A 7A 7A 7A 7A**. Рядом с этой строкой ищите значения ваших параметров, предварительно переведя их в нужную систему счисления.

Если ничего не вышло, попробуйте изменить во все той же сохраненке ваше имя следующим образом. На каждый измененный параметр измените значение вашего имени **7A** на **41**. Теперь все должно работать.

Alien Versus Predator 2

Стандартные коды

Находясь в игре, нажмите **Enter** и вводите коды. После кода обязательно **поставьте пробел!**

mpcanthurtme — режим бога.
mpschuckit — все оружие и боеприпасы.
mpsmithy — добавить брони.
mpkohler — добавить патронов.
mpsbathsense — режим прохождения сквозь стены.
mpkcu — вид от третьего лица.
mptachometer — показать скорость.
mpgps — показать координаты.

Alone in The Dark 4

Стандартные коды

Запустите игру из командной строки: **alone4.exe wizardmaster**. В игре в окне, где находятся предметы, вы увидите специальное "читерское" меню.

Шестнадцатеричные коды

Бессмертие — **43534E (90)**, **43534F (90)**, **435350 (90)**.
 Бесконечное сохранение — **448C2B (90)**, **448C2C (90)**, **448C2D (90)**, **448C2E (90)**.
 Бесконечное оружие — **449113 (90)**, **449114 (90)**, **448E95 (EB)**, **448E96 (00)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\dialog*.wav — диалоги, звучащие в игре.

<Каталог игры>\movies*.bik — мультики.

<Каталог игры>\sound2*.wav — еще звуки.

Anachronox

Стандартные коды

Откройте файл <каталог игры>\anox\data\CONFIGS\Default.cfg любым текстовым редактором, предварительно сделав резервную копию этого файла. Найдите строку **set debug 0** и поменяйте 0 на 1, чтобы включить режим кодов. Во время игры нажмите "~" для вызова консоли и введите коды.

Invoke 1:86 — разрешить ввод кодов.

battlewin — победить.

nodip — проходить сквозь стены.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **anox.exe**

Деньги — **55D093C (90)**, **55D093D (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\anoxdata\music\mp3*.mp3 — музыка. В подкаталогах тоже музыка.

<Каталог игры>\anoxdata\sound\dialog\<подкаталог>\mp3*.mp3 — диалоги.

Arcanum

Стандартные коды

Начните игру. Запомните текущее количество денег и сохранитесь. С помощью HEX-редактора откройте файл сохраненной игры, например, Slot0000.tfaf. Переведите текущее количество денег в шестнадцатеричный код и ищите значение в Slot0000.tfaf. Скорее всего, результат будет только один. Например, у вас было 23123 монет. В шестнадцатеричном коде будет 5A53. Но в файле все выглядит несколько иначе: 535A. Найдите это значение и измените его на любое требуемое. Например, на FFFF. Теперь осталось только загрузить сохраненную игру и наслаждаться жизнью. А если деньги снова кончатся, просто повторите процедуру заново.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\dlg*.dlg и <каталог игры>\modules\vormantown\dlg*.dlg — диалоги в текстовом виде. Заключены в фигурные скобки {}. При желании можно изменить содержание с помощью текстового редактора.

<Каталог игры>\data\mes*.mes, <каталог игры>\modules\Arcanum\mes*.mes и <каталог игры>\modules\vormantown\mes*.mes — сообщения, которые выдает игра.

<Каталог игры>\data\oemes*.mes — названия предметов и персонажей.

<Каталог игры>\data\TIGCache\movies*.bik — заставки с логотипами и эмблемами фирм-производителей.

<Каталог игры>\modules\Arcanum\movies*.bik — мультики.

<каталог игры>\modules\Arcanum\sound\music*.mp3 — музыка.

<Каталог игры>\modules\Arcanum\TIGCache\sound*.wav и *.mp3 — звуки в .wav и .mp3.

Шестнадцатеричные коды

В игре запомните или запишите количество денег у вашего персонажа. Сохраняйтесь и выходите. Переводите количество денег в шестнадцатеричный код. Например, денег у вас ни много ни мало 30000 монет. Это число есть ничто иное, как 7530 в шестнадцатеричной системе счисления. Теперь открывайте вашу сохраненку в любом редакторе и

ищите по контекстному поиску строку 75 30 00 00 77 00 00. Результат, скорее всего, будет только один. В этой строке первые два байта и есть ваши кровно заработанные золотые. Меняйте в соответствии со своей жадностью и наслаждайтесь ролью Рокфеллера.

Atrox

Стандартные коды

Вводите коды во время игры.

ATROX POWER UP — добавить ресурсов.

THE RICH MAN FEED — бесконечная энергия.

WHATS THE HURRY UP — ускорение производства.

COOL ATROX — вашим отрядам теперь не грозит уничтожение (фактически "год мод").

CURSE THE ENEMY — уничтожить все вражеские юниты.

DESTROY THE ENEMY — уничтожить все вражеские строения.

SOMETHING SPECIAL FOR YOU — усовершенствовать ваши здания (на 1 уровень).

Bad Dudes

Антиквариат

В прошлом номере я уже рассказывал про ДО-Совский дебаггер. Для взлома этой игры мы снова будем его использовать. Напомню, что команда "w" обозначает запись сделанных изменений, а команда "q" — выход из дебаггера, поэтому, если вы хотите изменять больше одного параметра, не спешите писать "q".

Переименуем файл startup.exe в cheatер.cht, предварительно сделав резервную копию, и включаем дебаггер:

ren <Каталог игры>\tt.exe cheatер.cht

debug <Каталог игры>\cheatер.cht

Для получения бесконечных жизней прописываем массив:

e 5947 c7 87 85 0 6 0 eb 13

w

q

Теперь осталось только переименовать cheatер.cht обратно в startup.exe путем вышеописанных манипуляций.

Baldurs Gate 2: Throne of Bhaal

Стандартные коды

Откройте файл baldur.ini в корне игры любым текстовым редактором. Найдите комментарий

[Program Options]. Поместите туда такую строку:
Debug Mode=1

Начните игру. Нажмите **[Ctrl][Space]**, чтобы активизировать консоль. Вводите коды, нажимая после каждого из них **[Enter]**.

CLUAConsole:SetCurrentXP(XXX) — уровень опыта героев, где **XXX** — величина, которая может быть не более **2950000**. Действует только на выбранного в данный момент персонажа.

CLUAConsole:AddGold(XXX) — количество золота, где **XXX** — значение.

CLUAConsole:ExploreArea() — показать карту.

CLUAConsole:CreateItem(id) — добавить предмет, **id** — название предмета.

CLUAConsole:CreateItem("название предмета",номер) — добавить несколько предметов.

Горячие клавиши. Введите

CLUAConsole:EnableCheatKeys(), чтобы разрешить их использование.

[Ctrl] + R — вылечить героя.

[Ctrl] + J — переместить героя (или всех выделенных героев) на указанную курсором позицию.

[Ctrl] + T — вылечить персонажа и устранить действие заклинания.

[Ctrl] + Y — убить выбранного монстра.

Ballistics

Шестнадцатеричные коды

Интересный вопрос: "А что можно выломать в гонках? Время?" Ну, это, конечно, тоже можно, но мы займемся кое-чем другим: будем решать финансовую проблему режима Tournament. Когда на аттрейд своего нежно любимого байка (или как там назвать это транспортное средство) не хватает хрустящих зеленых бумажек — это можно исправить. Ищите сумму по адресу **00EC2284** и изменяйте как хотите.

Игровые ресурсы

Каталог игры>\common — здесь в обыкновенных текстовых файлах лежат самые необыкновенные вещи. А именно: ваши настройки, а также скрипты самой игрушки, посмотрите на досуге, изменяйте.

Каталог игры>\fonts — шрифт.

Каталог игры>\hud, **Каталог игры>\interface**,

Каталог игры>\music — звуковое и музыкальное сопровождение.

Каталог игры>\tracks — элементы трасс. По большей части в непонятном формате **.dds**, по меньшей части — звуки и картинки.

Easter Eggs

В игре перед началом каждой гонки звучит вступительная речь комментатора. И далеко не всегда она звучит скучно. Иногда проигрывается "увеселительный" вариант первоначальной фразы.

Battlecruiser Millenium

Шестнадцатеричные коды

Для игр такого жанра одна из самых главных проблем — деньги. Попробуем ее решить. По адресу **0147A8FF** лежат ваши потом и кровью заработанные кредиты. Изменяйте соответственно. Вот только в сетевой игре это вам вряд ли поможет: узнают — выкинут с сервера. Также необходимо добавить, что значение следует изменять с особой осторожностью, так как в четырех случаях из пяти игрушка вылетает. Так что не жадничайте особо сильно и используйте разные программы для прописывания и изменения значений. Если же совсем ничего не получается сделать, попробуйте изучить значения по адресам **015CABC3** и **01611CF0**.

Игровые ресурсы

Эта игра — просто настоящий клад: здесь различны ресурсы. Тут тебе и музыка, и звуки, и текстуры, и анимированные трехмерные модели. И все это в открытом виде: бери — не хочу. Расскажем обо всем по порядку.

Каталог игры>\data — файл шрифта, используемого в игре, и несколько **ini**-шек с параметрами. Тут же лежат и два архива: один с трехмерными моделями миров, другой — с файлами сценариев (как можно судить по названию) с файлами непонятного расширения.

Каталог игры>\docs — директория, в которой можно найти полное описание игры.

Каталог игры>\gfx\avi — видеофрагменты взрывов и прочих межгалактических эффектов в известном формате.

Каталог игры>\gfx\frontend — текстуры, предварительно запакованные в пять архивов, соответственно их предназначению. Так и нагляднее, и нам проще выдирать.

Каталог игры>\gfx\fbx — текстуры интерфейса самого геймплея, плюс текстуры выстрелов, взрывов и прочие полезные картинки.

Каталог игры>\gfx\skybox — папка с фрагментами космоса, видимого в различных системах и галактиках.

Каталог игры>\models — модельки в формате

*3d, а также, в каталоге <каталог игры>\models\texures, — текстуры к ним.

<Каталог игры>\pts2\ptetex — еще одна папка с текстурами самого различного предназначения.

<Каталог игры>\pts2\stetex — а здесь лежат текстуры всех планет и миров, которые вам могут встретиться в игре (ровно 41 штука!).

<Каталог игры>\save — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\shots — папка со скриншотами.

<Каталог игры>\soundfx — в основном каталоге лежат архивы звуков соответственно их принадлежности — природа, офицеры, главный компьютер, звуки костюма (в режиме FPS). Также в папке есть поддиректории, подробнее о которых ниже.

<Каталог игры>\soundfx\music — музыка из игры.

<Каталог игры>\soundfx\officers — различные реплики офицеров, упакованные в соответствии с работой каждого.

<Каталог игры>\soundfx\pilots — реплики пилотов различных рас и кораблей соответственно их настроению.

Black & White

Стандартные коды

Не код, но просто приколы, оставленный разработчиками. Установите в Windows дату **1 апреля 2001 года** и запустите игру. Теперь ваши монстры будут оставлять на земле следы в виде улыбающихся мордочек.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **runblack.exe**.

Суперперсонажи (super creatures) — **4C3BD5 (BC), 4CFC18 (90), 4CFC19 (90), 4CFC1A (90), 4D7AAB (90), 4D7AAC (90), 4D7AAD (90), 4CFF5C (90), 4CFF5D (90), 4CFF5E (90), 4CFCFA (90), 4CFCB0 (90), 4CFCB1 (90), 4CFCB2 (90), 4DF73F (90), 4DF740 (90), 4DF741 (90), 4CFF2E (90), 4CFF2F (90), 4CFF30 (90), 4CFB66 (90), 4CFB67 (90), 4CFB68 (90), 4D7A32 (90), 4D7A33 (90), 4D7A34 (90), 4CFA8E (90), 4CFA8F (90), 4CFA90 (90), 4D027D (90), 4D027E (90), 4D027F (90), 4DF647 (90), 4DF648 (90), 4DF649 (90).**

Неуязвимые юниты (invincible units) — **5EC3F3 (90), 5EC3F4 (90), 5EC3F5 (90).**

Бесконечный подъем (infinite pickup) — **617178 (90), 617179 (90), 61717A (90).**

Юниты не нуждаются в пище (followers do not eat) — **6EAD5F (90), 6EAD60 (90), 6EAD61 (90), 6EAD62 (90), 6EAD63 (90), 6EAD64 (90), 6EAD77 (90), 6EAD78 (90), 6EAD79 (90), 6EAD7A (90), 6EAD7B (90), 6EAD7C (90).**

Бесконечная мана (infinite mana) — **7049B2 (90),**

7049B3 (90), 7049B4 (90), 7049B5 (90), 7049B6 (90), 7049B7 (90).

Персонажи быстро учатся (creatures learn fast) — **4C3BD5 (BC).**

Black & White: Creature Isle

Игровые ресурсы

Просканировав директории <каталог игры>\Audio\Dialogue и <каталог игры>\Audio\Sfx небезызвестной программкой **GameAudioPlayer**, вы найдете огромное количество (более 3000) звуковых файлов различного предназначения.

<Каталог игры>\Data\Landscape\CreatureIsles — директория с планом острова в одном из форматов, поддерживаемых **Adobe Photoshop**.

<Каталог игры>\Data\Textures — текстуры игры.

<Каталог игры>\Data\Tips — несколько скриншотов и картинок с экранов загрузки.

Blood

Антиквариат

837C3A0D — патроны для пистолета, **837C3A11** — патроны для обрез, **837C3A15** — патроны для автомата, **837C3A19** — топлива для огнемета, **837C3A1D** — палочки динамита, **837C3A21** — баллоны с дихлофосом, **837C3A25** — батареи для лазерной пушки, **837C3A29** — патроны для перепометки, **837C3A2D** — запас кукол Вуду, **837C3BAE** — аптечка, **837C3BB3** — остаток воздуха в акваланге, **837C3BBD** — остаток батареи для прибора ночного видения, **837C3BC6** — голубая броня, **837C3BCA** — красная броня, **837C3BCE** — зеленая броня.

Breath Of Fire 3

Антиквариат

Опять будем использовать дебаггер:

run <Каталог игры>\fire.exe cheat.cr.cht

debug <Каталог игры>\cheater.cht

e 30cb eb 8 — бессмертие.

e 201a 90 90 90 90 90 90 — бесконечная магия.

w

q

Capitalism 2

Стандартные коды

Для того чтобы активировать режим кодов, ве-

дите **SHIFT+6789** и нажмите **OK**. Теперь, если все правильно введено, появится всплывающее окошко. После этого вводите **ALT+C** и получите 1 000 000 000 долларов.

Carnivores: Ice Age

Стандартные коды

Чтобы активировать режим **Debug**, нужно ввести **debugup** во время игры. Теперь вы будете видеть свои координаты, а динозавры не будут вас атаковать, пока вы не атакуете их. Кроме этого, вы получите доступ к следующим комбинациям "горячих клавиш":

Ctrl — бегать быстрее;

Shift+S — замедленное движение;

Ctrl+N — теперь вы будете прыгать дальше;

Shift+T — показывает количество фреймов в секунду;

Shift+L — режим полета;

Tab — открыть всю карту.

Шестнадцатеричные коды

Для того чтобы получить возможность охотиться на любого зверя и палить из всего оружия, открывайте вашу сохраненку в любом шестнадцатеричном редакторе, по контекстному поиску ищите последовательность **000000806** и изменяйте первые два байта на **0F**.

Игровые ресурсы

В директории **<Каталог игры>\Hunt.dat** лежит очень интересный файл под названием **_RES**. В нем прописана вся статистика персонажа и различного оружия — такие параметры, как сила, скорость перезарядки, число патронов в магазине, цена оружия и прочие немаловажные позиции. Так, например, при изменении параметра **power** (сила) на 20 или даже выше вы сможете подстрелить кого угодно одним патроном (при достаточной точности). Изменение параметра **rate** влечет за собой соответствующее изменение скорости стрельбы.

Centerfold Squares

Антикварнат

И снова дебаггер, куда же без него! Данный массив дает неуязвимость и действует только для VGA версии игры.

ren <Каталог игры>\dfs.exe cheat.cht
debug <Каталог игры>\cheat.cht

e 3efa eb 07

e 3f0f 90 90 90 90 eb 1d

e 3fd6 c3

w

q

Chicken Farm

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **porpen.exe**.

Бесконечные презервативы — **4075FA (90)**.

Бесконечное время — **40A279 (90), 40A289 (90), 40A28A (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\pic*.psx — картинки с игровыми фонами. Можно перерисовать все совершенно по-своему. **<каталог игры>\sfx*.wav** — звуки.

Chip's Challenge

Стандартные коды

В игре зажмите **Ctrl+Alt** и введите **qwerty**. Это даст вам доступ ко всем уровням. Когда начнете игру, нажимайте **F** до тех пор, пока экран не мигнет. Теперь можно вводить:

I THINK THEREFORE I AM — пропустить уровень.

После ввода нажмите **C**, чтобы пропустить уровень.

09/12/57 — бесконечное время.

SAGGITARIANS MAKE BETTER LOVERS — теперь вам больше не нужно собирать ключи.

CIA Operative: Solo Missions

Стандартные коды

Запустите игру из командной строки в таком виде: **Solomissions.exe -console**.

Теперь в игре можно будет вызвать консоль клавишей **~**.

GOD — режим бога (god mode).

FLY — режим полета.

NOTARGET — враги больше вас не хотят.

NOCLIP — прохождение сквозь стены.

MAP X? — замените **"?"** числом от 1 до 6, чтобы прыгнуть на соответствующий уровень.

TIMESCALE X — ускорить игру, **X** — любое число (значение по умолчанию равно 1).

ENDGAME — титры (работает, если вы в данный момент играете).

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **clac.exe**

Бессмертие — **46AC77 (D9), 46AC78 (9A), 46AC79 (2C), 46AC7A (03), 46AC7B (00), 46AC7C (00), 46AC7D (90), 46AC7E (90), 46AC7F (C7), 46AC80 (05), 46AC81 (A8), 46AC82 (DA), 46AC83 (27), 46AC84 (02), 46AC85 (00), 46AC86 (00), 46AC87 (80), 46AC88 (41), 46AC89 (90), 46AC8A (90), 46AC8B (E9), 46AC8C (36), 46AC8D (5C), 46AC8E (FE), 46AC8F (FF).**

Патроны — **454BD3 (90), 454BD4 (90), 454BD5 (90), 454BD6 (90), 454BD7 (90), 454BD8 (90), 454BD9 (90), 4508C1 (E9), 4508C2 (B1), 4508C3 (A3), 4508C4 (01), 4508C5 (00), 4508C6 (90).**

Игровые ресурсы

Игра, конечно, короткая, простая, с нелепыми глюками и приколами. Проходится за полчаса. Но зато можно неплохо поиздеваться, а может быть, как знать, и довести ее до ума самостоятельно. Короче говоря, конструктор Lego — сделай сам свою игру (она же ведь на движке Half-Life).

<Каталог игры>\main\scripts*. — скрипты. Файл **ai.script** содержит параметры врагов, которые можно изменять с помощью простейшего текстового редактора (например, "Блокнота"). Тупее их делать уже некуда, а вот прикольнее — можно попробовать.

<Каталог игры>\main\skins*.tga — skins персонажей. А не перерисовать ли их под наших лекторов?

<Каталог игры>\main\sound\<подкаталог>*.wav — голоса. Забавно было, когда, умирая, он сказал, что все-таки ставит мне зачет (продолжаем институтскую тематику).

<Каталог игры>\main\gfx\<подкаталог>*.tga — графические элементы.

<Каталог игры>\main\maps*.bsp — карты игры. Для редактирования подойдет редактор карт для Quake2/Quake3/Half-Life и им подобных. Осталось теперь только здание родного института нарисовать. А можно попробовать вставить сюда карту от Quake, например, или наоборот. Область применения ограничивается только вашей фантазией.

<Каталог игры>\main\models*.mdl — модели персонажей и объектов. Также можно поковырять как-нибудь редактором от Q2/Q3/HL.

<Каталог игры>\main\texures*.tga — текстуры. Что означала надпись на стене казино, "Цубстбуй сдстїїббім?", я так и не понял, но некоторые текстуры на что-нибудь да сгодятся.

Ну вот. Осталось только название придумать

для получившейся игры. "Student Operative: Solo Sessions", думаю, подойдет...

Comanche 4

Шестнадцатеричные коды

008D244C, 00C9DBD8 — патроны для пулемета. **6686C98, 66858DE, 6686D4A, 668A274** — броня. Изменяйте значения осторожно, так как иногда игрушка просто не реагирует, а иногда вообще виснет или вылетает.

008D22F3, 008D22F4, 00C9DBF8, 00C9DBFA — а по этим адресам лежат ловушки для ракет.

Command & Conquer: Renegade

Игровые ресурсы

Давненько **Westwood** не баловала нас хорошими стрелялками от первого лица. "Ренегад" получился на редкость добротной и качественной игрой. Вот только одна незадача с ней. Казалось бы, ресурсы хранятся в стандартных Westwood'овских архивах с расширением **.mbx**. Но они не открываются соответственными программками (типа **XCC Mixer'a**). Тем не менее кое-что мы все-таки вытащить сможем. Например, звуки. Использовать для вивисекции будем знаменитую программку **GameAudioPlayer**. От себя хочу сказать, что эта программка является одним из немногих универсальных экстракторов звуков и музыки. Единственные два ее недостатка (по моему субъективному мнению) — это невозможность вытаскивания midi'шек и относительно медленная скорость работы. Второе и понятно: попробуйте быстро просканировать каждую ссылку в адресах файла на предмет нахождения дюжины поддерживаемых звуковых форматов. Итак, сканируемый файл — **always.dat**. При этом вы найдете около 10000 (!) звуков и музыкальных треков из игры. Также можете просканировать файлы с названиями **Max.mbx**, где **xx** — число от 0 до 13. Все эти файлы находятся в директории <Каталог игры>\Data.

Также, порывшись в папке <Каталог игры>\Data\Movies, вы найдете 14 роликов в формате **.bik**. В папке <Каталог игры>\Data\save лежат ваши сохранения, а в директории <каталог игры>\Data\config — настройки управления. Однако если открытие первых файлов вам ничего не даст, открытие файлов конфигурации с помощью стандартного "Блокнота" позволит вам изменить их, не загружая саму игру.

Commandos 2: Men of Courage

Стандартные коды

Коды уровней для различных уровней сложности, вводятся в меню **Single Player Game**:

Stage1: NORMAL — XHGDR, HARD — PLKUM,
VERY HARD — PVTSL;

Stage2: NORMAL — WKUC4, HARD — JE5SH,
VERY HARD — SKD.F;

Stage3: NORMAL — YSM51, HARD — DFY3B,
VERY HARD — 3DYNG;

Stage4: NORMAL — B7D8F, HARD — K9D3H,
VERY HARD — 9BG3S;

Stage5: NORMAL — 3GHSL, HARD — NMWQ9,
VERY HARD — KJWJK;

Stage6: NORMAL — AZLM1, HARD —
16G3L, VERY HARD — E2J7H;

Stage7: NORMAL — JAHSG, HARD — WL3CZ,
VERY HARD — ZX78Y;

Stage8: NORMAL — UN63A, HARD — LPQ6T,
VERY HARD — TRIB4;

Stage9: NORMAL — VAZ2P, HARD — SRCMB,
VERY HARD — TRD78;

Stage10: NORMAL — 9TT5W, HARD — PAEN8,
VERY HARD — 1LPQD.

Игровые ресурсы

Из этого представителя игровой индустрии мы будем вытаскивать звуки. Соответственно, нам понадобится небезызвестная программа **GameAudioPlayer**. Оперлируемый файл — **Data2.pak**, лежащий в директории игры; это при максимальной установке. В ином случае этот файл можно найти на одном из комплектов с игрой. Здесь собрана вся музыка и все звуки, которые весьма и весьма неплохи.

Conflict Zone

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **conflictzone.exe**

Бесконечные деньги — 10AED8C (90), 10AED8D (BB), 10AED8E (3D), 10AED8F (04).

Броня (бессмертие) — 4E9DBA (E9), 4E9DBB (41), 4E9DBC (E8), 4E9DBD (1E), 4E9DBE (00), 4E9DBF (90), 4E9E04 (E9), 4E9E05 (08), 4E9E06 (E8), 4E9E07 (1E), 4E9E08 (00), 4E9E09 (90), 6D8600 (8B), 6D8601 (80), 6D8602 (18), 6D8603 (02), 6D8604 (00), 6D8605 (00), 6D8606 (A3), 6D8607 (F4), 6D8608 (85), 6D8609 (6D), 6D860A (00), 6D860B (E9), 6D860C (AF), 6D860D (17), 6D860E (E1), 6D860F (FF), 6D8610 (90), 6D8611 (83), 6D8612 (3D),

6D8613 (F4), 6D8614 (85), 6D8615 (6D), 6D8616 (00), 6D8617 (00), 6D8618 (0F), 6D8619 (84), 6D861A (EB), 6D861B (17), 6D861C (E1), 6D861D (FF), 6D861E (89), 6D861F (96), 6D8620 (38), 6D8621 (27), 6D8622 (00), 6D8623 (00), 6D8624 (E9), 6D8625 (E0), 6D8626 (17), 6D8627 (E1), 6D8628 (FF).

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\bmp\ — графика в формате jpg и bmp.

<Каталог игры>\data\interface*. — графика интерфейса в bmp и jpg.

<Каталог игры>\data\land\<подкаталог>*. — прочая графика в jpg и bmp и видеовставки в mpg.

<Каталог игры>\data\movies*.mpg — мультики.

<Каталог игры>\data\music\ — музыка в mp3 формате.

<Каталог игры>\data\sounds\ — различные звуки в wav и mp3.

Dead Zone

Стандартные коды

Давите **Enter** и пишите коды.

give me some oil — 10 000 нефти в вашу казну.

on screen — распахнуть карту.

protect me — режим бога.

free build — все строится "на халяву".

fast build — все возводится быстрее в несколько раз.

show enemy mines — все мины как на ладони.

victory — победа на данном этапе за вами.

defeat — поднять лапки кверху, развернуть белый флаг и сдаться на милость врагу.

Deadly Dozen

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Pause** и вводите следующие коды:

cheat cheat — активировать режим кодов

ammo — бесконечные патроны для всех видов оружия.

godmode — неуязвимость.

invisibility — невидимость.

fly — режим полета.

ac919 — неуязвимость, бесконечный боезапас и режим полета — три в одном!

invis — невидимость.

winnmission — выиграть миссию.

losemission — проиграть миссию.

hitlermode — непобедимые враги.

Desperados: Wanted Dead or Alive

Стандартные коды

Нажмите левый **Shift** и **F11** одновременно во время игры. У вас должно появиться окно, в которое можно ввести коды (если не появляется, см., как сделать это окно доступным, в разделе "Шестнадцатеричные коды").

TIMELESS — альтернативная пауза.

MEDIC — включить/выключить тактический дисплей.

EPITAPH — дисплей готовности к победе.

WHATS MY DESTINY — показать/убрать краткие заметки.

POWERMAN — получить пистолет.

SCHNEIDER — альтернативный выход из игры.

HOLLOW MAN — включить/выключить невидимость.

SUPERSONIC — показать/убрать дисплей уровня шума, насколько вы слышны для врагов.

ZEUS — включить/выключить помощь богов (щелкните на световое пятно и поджарьте врага!).

QUNT — победить.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **game.exe**.

Бесконечные карты — **50F7DA (90), 50F7DB (90), 50F7DC (90), 50F7DD (90), 50F7DE (90), 50F7DF (90), 50F7E0 (90)**.

Бесконечные заплатки — **4541FC (90), 4541FD (90), 4541FE (90), 4541FF (90), 454200 (90), 454201 (90), 454202 (90)**.

Бесконечный газ — **4547EE (90), 4547EF (90), 4547F0 (90), 4547F1 (90), 4547F2 (90), 4547F3 (90), 4547F4 (90), 454818 (90)**.

Бесконечный динамит — **59D5B8 (90), 59D5B9 (90), 59D5BA (90), 59D5BB (90), 59D5BC (90), 59D5BD (90), 59D5BE (90)**.

Бесконечные патроны — **46E7E5 (90), 46E7E6 (90), 46E7E7 (90), 46E7E8 (90), 46E7E9 (90), 46E7EA (90), 46E7EB (90), 46F3D2 (90), 46F3D3 (90), 48CBFD (90), 48CBFE (90), 48CBFF (90), 48CC00 (90), 48CC01 (90), 48CC02 (90), 48CC03 (90)**.

Пистолет не перегревается — **48F13A (90), 48F13B (90), 48F13C (90), 48F13D (90), 48F13E (90), 48F13F (90)**.

Невидимость — **691AE4 (01)**.

Сделать доступным окно ввода кодов (коды см. выше в разделе "Стандартные коды") — **1759E09 (01)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\game\data\interface\dialogs\<любой подкаталог>*.wav — диалоги и голоса персонажей. Пригодится для сэмплов. А если вы сторонник всего русского, то можете озвучить своим голосом, тем самым русифицировав игру.

<Каталог игры>\game\data\sounds*.wav. Это уже кое-что поинтересней диалогов — это звуки из игры! Некоторые пригодятся в качестве сэмплов или для озвучивания событий в Windows. Можно откопать всякие вопли и крики. Оригинально будет смотреться игра, если раненные или напуганные персонажи вдруг заголосят русскими ругательствами. Можно издеваться над игрой так, как вам вздумается.

<Каталог игры>\game\data\music*.wav — музыка из игры.

Disciples II: Dark Prophecy

Стандартные коды

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите ниже следующие коды. После ввода опять нажимайте **Enter**.

moneyfromthing — добавить по 9999 единиц золота и маны.

bomtorun — добавляет action points для всех членов вашей команды.

help1 — лечит всю команду.

wearethechampions — немедленно выиграть миссию.

loser — немедленно проиграть миссию.

herecomesthesun — открыть всю карту.

paintitblack — закрыть всю ранее не открытую карту.

givepeaceachance — мир со всеми расами.

badtothebone — война со всеми расами.

cometogether — альянс со всеми нациями.

Dragonriders: Chronicles Of Pern

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\gamedata\movies*.bik — мультики.

<Каталог игры>\gamedata\music*.wav — музыка.

<Каталог игры>\gamedata\sound*.wav — звуки и звуковые эффекты.

<Каталог игры>\gamedata\speech*.wav — диалоги персонажей.

DroneZ

Шестнадцатеричные коды

С этой игрушкой есть некоторые проблемы, так как фактические адреса параметров динамически меняются. Так что данные адреса могут иногда не работать.

00686CA0, 00686CA1, 00686CA2, 07D24A70, 07D24A71, 07D24A72 — энергия щита (изменять надо по всем адресам, желательно все заморозить для большей уверенности, так как по разным адресам прописаны разные значения).

07D24888, 07D24889, 07D2488A — броня (изменять по всем адресам).

Игровые ресурсы

В этой игрушке все предельно просто и понятно: все текстуры и звуки, используемые в игре, лежат в открытом виде, бери — не хочу. Текстуры, соответственно, в папках **<Каталог игры>\Common\models\tex**, **<Каталог игры>\Interface\models\tex** и **<Каталог игры>\PlayerZ\models\tex**.

Соответственно, в **Common** лежат текстуры уровней, оружия и игрового интерфейса, в папке **Interface** — текстуры меню, а в **PlayerZ** — текстуры игроков и управляемых компьютером моделей.

Звуки находятся в папках **<Каталог игры>\Common\models\end**, **<Каталог игры>\Interface\models\end** и **<Каталог игры>\PlayerZ\models\end**.

Где что лежит, можно понять, пользуясь вышеописанным примером с текстурами. Также посмотрите в папку **UnitZ**. Там в различных папках лежит еще одна подборка текстур и звуков. Большинство из текстур типа можно использовать для освежения игрушек типа **Unreal, Quake, Counter-Strike**. Они все выполнены в футуристическом кибернетическом стиле и, несмотря на некоторую свою примитивность и однообразность, способны создать контраст в вышеупомянутых играх.

Druuna

Стандартные коды

Коды активируются через консоль. Если код был введен правильно, вы услышите звуковой сигнал.

CHEATON — активировать режим кодов.

OGGOK — получить весь инвентарь.

ABRHAM21 — показать все карты.

WJCEOK — включить освещение на темных уровнях.

Также вы можете использовать коды для получения различных костюмов: **DRUUNA1, DRUUNA0, DRUUNA2, DRUUNA3, DRUUNA4, DRUUNA5**, где **DRUUNA0** — ваша нормальная одежда.

Dune 3

Стандартные коды

В очередной раз бороздя просторы всемирной Сети, я наткнулся на очень интересную игру. Посмотрев на ее название, я не поверил собственным глазам. Однако когда протер их и посмотрел на скриншоты, выкачал игрушку и включил. И мои самые нелепые ожидания оправдались. Это была старая добрая "Дюна" с улучшенным интерфейсом и управлением! Теперь войска можно выделять и отдавать приказы мышкой. Моей радости не было предела. И, как старый дюноман, я решил порадовать вас, читатели. Закачать игру можно с сайта www.freeware.ru из раздела игр. Следующие коды взяты с официального сайта игры — <http://amonit.boom.ru>.

Создайте ярлык для основного exe-шника программы и в пути пропишите **-debug**. Это даст вам доступ к следующим комбинациям горячих клавиш:

Alt+G — неуязвимость всех ваших войск и строений.

Alt+S — показать всю карту.

Alt+W — немедленная победа.

Alt+L — немедленное поражение.

Alt+I — информационное окошко.

В заключение хотелось бы сказать, что игра была сделана почти нашим соотечественником из гарного города Киева и имеет уникальный, собственноручно им сделанный движок.

Шестнадцатеричные коды

Спайс — основа жизни. Чем его больше, тем лучше. А когда его нет — помочь вам может изменение адреса **0068B4A4**. Эта небольшая финансовая машинация заполнит ваши хранилища насталько, насколько вы сами пожелаете. Значение работает для любого дома.

Emperor: Battle For Dune

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **game.exe**

Бесконечные деньги — **53CDE7 (90), 53CDE8 (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\movies*.bik — мультики.

На каждом диске с игрой есть файл **d:\music\music.bag**. Скопируйте его на жесткий диск, переименуйте в **music.mp3** и слушайте на здоровье.

Empire Earth

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Enter** и введите:
my name is methos — получить все ресурсы и открыть карту.

Atm — добавляет 1000 единиц золота.
you said wood — добавляет 1000 единиц древесины.

rock&roll — то же самое, только для камня.
creatine — аналогично для железа.
asus drivers — открыть карту.
somebody set up us the bomb — мгновенная победа.
ahhhcool — мгновенное поражение.
the big dig — потерять все ресурсы.
boston rent — потерять все золото
uh, smoke? — потерять всю древесину.

Empire Of The Ants

Стандартные коды

Начните игру с параметром **"/11"** — например, создайте ярлык для запускаемого файла игры и в свойствах, в графе "объект", добавьте этот параметр (не забудьте пробел). У вас получится **"Ants.exe /11"**. Теперь в игре нажмите **F11** и введите коды:

WinLevel — выиграть уровень.
LoseLevel — проиграть уровень.
Showmap — показать всю карту.
WannaFood — получить пищу.
WannaMat — получить материалы.
Marche — заморозить муравьев.
Disco — муравьиная дискотека!

E-Racer

Стандартные коды

Небольшая хитрость, чтобы стартовать в первых рядах.

Стартуйте. Нажмите **Esc**, затем **Abandon Race**, чтобы прервать гонку. Теперь входите в заезд снова.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\audio.xls — в этом файле заархивированы все звуки и музыкальные треки в формате wav. Вытащить можно с помощью программы **Win Ripper**. Ее можно найти по этому адресу: <http://pp666.qjb.net/>

Europa Universalis 2

Стандартные коды

Для того чтобы получить доступ к кодам, нажмите **F12**. Появится консоль. В нее вводите коды, по-

том нажимайте снова **F12** и еще нажмите любую кнопку, чтобы вернуться в игру.

Polo — более эффективная торговля.

Richelieu — возможность контролировать войско противника.

Pappenhelm — убрать "туман войны".

Columbus — открыть всю карту.

Gustavus — увеличить технологический уровень производства наземных юнитов.

Drake — то же самое, только с военно-морскими войсками.

Cromwell — увеличить отдачу производства.

Oranje — увеличить до +3 стабильность.

Cortez — больше на карте не будет местных жителей.

Alba — и повстанцы вас доставать не будут.

Tilly — да и противника теперь разбить проще простого.

Montezuma — получить 50000 буказоидов.

Pocahontas — дает 6 колонистов.

Dagama — дает 6 купцов.

Vatican — то же самое, только дипломатов.

Loyola — и еще раз то же самое, только с миссионерами.

Swift — увеличивает население столичного города на 10000.

Peterthegreat — нет предела производства войск.

Russianhordes — добавляет "пушечного мяса" (необходимо для производства солдат).

Ditrules — вот и он самый, режим бога.

Robespierre — бесплатные реформы.

Europe Racer

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **er.exe** или **spel.exe**. Бесконечный Nitro-ускоритель — **4A36A3 (90), 4A36A4 (90), 4A36A5 (90), 4A36A6 (90), 4A36A7 (90), 4A36A8 (90), 69E9F4 (64), 69E9F5 (00), 69E9F6 (00), 69E9F7 (00)**. Отсутствие повреждений (машины противника при этом тоже не разбиваются) — **44E195 (90), 44E196 (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\Europe racer\avi*.avi — мультики.
<Каталог игры>\Europe racer\game\inf*. — скрипты с различными параметрами машин и других объектов. Текст можно редактировать с помощью любого текстового редактора, добиваясь тем самым различных неожиданных эффектов. Большая часть строчек снабжена комментариями на английском.

F1 Racing Championship

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\video\<любая папка>*.blk — мультики.

F22 Lightning 3

Стандартные коды

Во время игры нажимайте **Ctrl+Enter**. Откроется окошко, в которое и следует впечатывать коды.

the truth is out there — бесконечный боезапас.

fight the future — перезарядка прямо в воздухе.

black oil — дозаправка в воздухе.

trust no one — неуязвимость.

I am the one — еще одна неуязвимость.

I want to believe — невозможность разбиться или столкнуться с другим самолетом.

this isn't happening — обновить броню.

ghostpit — невидимость.

Gangsters 2: Vendetta

Стандартные коды

Если вместо имени гангстера "по умолчанию" (Joey Bane) ввести **bangagong**, ваш советник даст вам информацию обо всех других гангстерах. А если ввести **00**, все ваши наемники будут иметь по пять звездочек умений.

Ghost Recon

Стандартные коды

Для того чтобы открыть консоль, нажмите **Enter** на цифровой клавиатуре. Далее вводите коды:

superman — режим бога (действует только на выбранный персонаж).

teamsuperman — режим бога для всей команды.

shadow — невидимость.

teamshadow — невидимость для всей команды.

ammo — бесконечные патроны.

refill — заполнить инвентарь.

autowin — быстрая победа.

chickenrun — вместо гранат теперь цыплята.

Grand Prix World

Стандартные коды

Вводите следующие коды вместо имени игрока:

Monopoly — для того чтобы выигрывать каждую гонку;

Grand prix world 2 — для получения после каждой гонки по 8 очков.

Half-Life: Blue Shift

Стандартные коды

Запустите игру из командной строки: **hlshift.exe -console**.

Консоль вызывается клавишей ~. Перед тем как вводить коды, введите **sv_cheats 1**. Теперь можете пользоваться кодами.

god — и все теперь хорошо (god mode).

notarget — враги принимают нас за "своего" и не атакуют.

nodip — проходим сквозь стены.

impulse 101 — получить все оружие.

sv_gravity X — изменить гравитацию, где X — любое значение. По умолчанию X = 800. Если поставить 0, то гравитации не будет совсем ("Земля в иллюминаторе...").

sv_accelerate X — изменение сопротивления воздуха, где X — любое значение. По умолчанию X = 10. А если уменьшить, то можно прыгать выше и дальше.

skill X — изменить уровень сложности. X — от 1 до 3.

map X — прыгнуть на другой уровень. Замените X названием карты.

Список карт:

ba_canal1, ba_canal1b, ba_canal2, ba_canal3, ba_elevator, ba_hazard1, ba_hazard2, ba_hazard3, ba_hazard4, ba_hazard5, ba_hazard6, ba_maint, ba_outro, ba_power1, ba_power2, ba_security1, ba_security2, ba_teleport1, ba_teleport2, ba_tram1, ba_tram2, ba_tram3, ba_xen1, ba_xen2, ba_xen3, ba_xen4, ba_xen5, ba_xen6, ba_yard1, ba_yard2, ba_yard3, ba_yard3a, ba_yard3b, ba_yard4, ba_yard4a, ba_yard5, ba_yard5a.

Harry Potter & The Sorcerer's Stone

Стандартные коды

Во время игры можно активировать такие коды:
HarryDebugModeOn — все уровни и debug mode.

HarryGetsFullHealth — полное здоровье.

HarrySuperJump — суперпрыжок.

HarryNormalJump — возвращение в нормальный режим прыжков.

HarryTriggerCheat — 15 бобов.

Hateful Chris: Never Say Buy

Шестнадцатеричные коды

Чрезвычайно добрая и веселая игрушка. Поможет вам выплеснуть злобу, накопившуюся за весь день. Одна проблема с игрой — мало денег. Да и не бывает их много. По адресам **00439A52**, **00437482**, **0043B59E**, **01299AE3**, **01299AE5**, **01299AE6** ищите значения кровью (вот только чьей?!) и потом заработанных зеленых американских президентов.

Небольшая методическая рекомендация. Изменяйте значения, находясь уже в магазине. В любом другом месте это может не привести ни к чему. Иногда игрушка вообще вылетает.

Игровые ресурсы

Образец довольно красивой и интересной аркадной игрушки с морем крови и кишками по колено. Странный проект, учитывая возможности современных компьютеров. Для нас же он представляет мало интереса, так как из него практически ничего не выдирается. Однако кое-что мы можем найти.

«Каталог игры» **Manual** — очень подробное описание к игре, составленное самими разработчиками. Все ресурсы игры хранятся на диске и не копируются на винчестер, что, собственно, и является причиной ее подтормаживания даже на мощных компах. На диске нас будут интересовать только файлы .mp3, отвечающие за музыкальное сопровождение и лежащие в открытом виде прямо в корневом каталоге диска.

Heavy Metal F.A.K.K.2

Easter Eggs

В самом начале игры — у дома Юлии — бегают большое количество зверьков, похожих на маленьких кенгуру. Надо изловчиться выловить одного (а это весьма просто) и бросить в фонтан на заднем дворе. Зверек будет орать, затем мутирует в похожего зверя (черного с красными глазами) и станет ходить за всем живым, что попадется ему на глаза, кидаться своими экскрементами, при этом издавая протокольные звуки и ехидно хихикая. Экскременты при попадании в какое-нибудь препятствие (врага или стену) взрываются, выделяя ядовитый газ. Для зверька (не мутанта) достаточно одного такого попадания. Враги умирают даже не от пря-

мого попадания, а от газа. Для садовника хватило пяти таких попаданий. Мутант же, подобравшись поближе, идет врукопашную, пуская в ход когти и зубы.

Heroes of Might & Magic 4

Стандартные коды

Во время игры нажмите **TAB** и вводите следующие коды:

nwcAmbrosia — уйма ресурсов и куча денег.

nwcAres — победить в схватке; вводится во время боя.

nwcAchilles — проиграть в схватке.

nwcAthena — обучение любому скиллу в любой степени (реализовано с помощью симпатичных менюшек).

nwcCityOfTroy — построить все здания (кроме тех, которые нельзя из-за проблемы выбора); вводится на экране города.

nwcEffTuBrute — Tynan's Dagger of Despair (тот, кого герой пырнет этим кинжалчиком, получит максимум негативной морали).

nwcGoSolo — авто-игра (компьютер начнет играть сразу за всех; этакий бесплатный **скайлайн**).

nwcHermes — бесконечное движение в течение одного дня для выбранного героя (кстати — супер при тестировании своей карты).

nwcIsis — узнать заклинания (в пределах известных школ магии и в рамках уровня в них).

nwcNibelungenlied — выделенный герой получит Ring of Greater Negation, в переводе — Кольцо Великого Пофигизма (у всех героев и существ в битве отключаются все защиты от заклинаний).

nwcPrometheus — открыть всю карту.

nwcRagnarok — проиграть сценарий (единственный известный нам способ проигрыша сценария в четвертых Героях).

nwcSphinx — открыть пазл-карту.

nwcThoth — увеличить уровень (на один).

nwcValhalla — выиграть сценарий.

nwcBlahBlah — 5 вампиров (vampires).

nwcCronus — 5 титанов (titans).

nwcDoYouSmellBrownies — 5 спрайтов (sprites).

nwcFamir — 5 черных драконов (black dragons).

nwcFenrir — 5 волков (wolves).

nwcFixMyShoes — 5 эльфов (elves).

nwcGrendel — 5 бегемотов (behemoths).

nwcHades — 5 дьяволов (devils).

nwcKingMinos — 5 минотавров (minotaurs).

nwcLancelot — 5 чемпионов (champions).

nwcMerlin — 5 магов (magi).

nwcPoseldon — 5 морских монстров (sea monsters)!

nwcRa — 5 фениксов (phoenixes).

nwcSevenLittleGuys — 5 гномов (dwarves).

nwcStMichael — 5 ангелов (angels).

nwcTheLast — 5 единорогов (unicorns).

nwcTristram — 5 крестоносцев (crusaders).

nwcUnderTheBridge — 5 троллей (trolls).

nwcValkyries — 5 орк-магов (ogre magi).

nwcXanthus — 5 кошмаров (nightmares).

Особое внимание обратите на **nwcPoseldon**. Вы сможете получить **Sea Monster**, которого в нормальных условиях нанять нельзя. А это многого стоит! В конце концов, можете, чтобы все было честно, разок построить пяток ангелов, распустить и взять пяток морских отродий. Интересно попробовать этих тварей в деле!

Несмотря на минимум времени, все коды нами проверены, как и всегда!

Hooligans: Storm Over Europe

Стандартные коды

Во время игры зажмите **Ctrl** и вводите:

Broodjekrokot — получить много денег.

Frikandel — получить команду и лидера к ней.

Frietewaterflets — получить команду и двух лидеров к ней.

Hamburger — бессмертие.

Mexicanosate — принять наркотики.

Vlammetjes — уничтожить выбранный юнит.

Shaslick — получить оружие третьего уровня.

Kaassoufle — телепортироваться в место, на которое наведен курсор.

Stampopot — выиграть уровень.

Boerenkoolmetworst — проиграть уровень.

Hostile Waters

Стандартные коды

Запустите игру из командной строки в виде **HostileWaters.exe —setusupthebomb**. Теперь появится возможность вызвать консоль клавишей F8. В ней и вводите коды.

enableallmovies 1 — открывает все мультики в меню Cinema.

filthylucre 1 — дает 999999 энергии.

Invulnerable 1 — все юниты бессмертные.

revealmap 1 — открыть карту.

Winlevel 1 — выиграть миссию.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **hostilewaters.exe**.

Нескончаемая энергия — **731291 (90), 731292 (90)**.

Hundred Swords

Игровые ресурсы

В корневом каталоге игры лежит вступительный видеоклип — **advertise.mpg**. В директориях **<Каталог игры>\SE11k.wav** и **<Каталог игры>\SE22k.wav** лежит озвучка в формате **.wav**.

Independence War 2: Edge Of Chaos

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\streams\audio — во всех каталогах лежат mp3 с голосами и музыкой. Все основные ресурсы, такие, как звуки и скрипты, находятся в обыкновенном zip архиве в каталоге игры (**resource.zip**). Скрипты покоятся в файлах типа ***.ini**, а звуки — в формате **wav**.

Стандартные коды

Для начала откройте **defaults.ini** с помощью "Блокнота", найдите строку **developer_mode = 0** и замените ее на **developer_mode = 1**. Затем перейдите в каталог **/configs** и добавьте следующие строки в файл **default.ini**:

[icPlayerPilot.DevIndestructable]

Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]

Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]

Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]

Keyboard, K, CTRL, ALT

Теперь в игре одновременно нажимайте следующие комбинации клавиш:

I+CTRL+ALT — отсутствие повреждений;

X+CTRL+ALT — уничтожить выбранную цель;

G+CTRL+ALT — перейти к цели;

K+CTRL+ALT — поразить себя.

Kingdom Under Fire Gold Edition

Стандартные коды

Во время игры откройте консоль и вводите коды. **MAKEMYDAY** — включить режим кодов (надо вводить при переходе на новый уровень).

DAYSPRING — открыть всю карту.

BAEGOPA — дать 500000 единиц ресурсов.

ЦАКМЫВUN — повысить уровень вашего персонажа.

GODBLESSU — восстановить здоровье вашего героя.

THEUNTOUCHABLE — неуязвимость.

SIMSIMHAE — мгновенное строительство.

HASTALAVISTA — убить вашего героя.

Kohan: Ahriman's Gift

Стандартные коды

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите:

demons — выиграть миссию.

rentakohan — получить амулет (выбирается случайным образом).

pyrite — "бесплатное" золото.

scene 24 — открыть всю карту.

show fog — открыть всю карту и показать все юниты.

more peons — увеличить максимальное число продукции

im gonna rush — увеличить максимальное число компаний.

wooden rabbit — быстрая постройка.

Legends Of Might And Magic

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\Fonts — шрифт, используемый в игре. Кстати, очень красивый средневековый стиль, может служить достойной заменой некоторых стандартных шрифтов.

<Каталог игры>\Movies — видео в формате .bik.

<Каталог игры>\Music — пара композиций в формате .mp3.

Чтобы вытащить диалоги из этой игры, воспользуемся небезызвестной программой **GameAudioPlayer**. Сканируемым файлом будет **RussianVoices.rez**, находящийся по адресу **<Каталог игры>\data**. Звук лежит в этой же директории, в файле **Sounds.rez**.

Les Visiteurs

Игровые ресурсы

<Каталог игры>*.avi — видеоролики из игры с фрагментами фильма **Les Visiteurs** ("Пришельцы").

<Каталог игры>*.wav — звуки.

M.A.D Mutually Assured Destruction

Шестнадцатеричные коды

Как ни странно, такой "убогий" по графике проект вышел совсем недавно, но если есть желание развязать глобальную ядерную войну — эта игра для вас. Стройте ядерные пусковые установки и сровняйте врага с землей, а потом становитесь единым правителем Земли (или того, что от нее останется).

006A5434 — деньги.

006A5494 — уран (ставьте как можно больше и сделайте вашу мечту о глобальной ядерной войне реальностью, если, конечно, такая у вас есть).

Игровые ресурсы

Ресурсы этой игрушки опять-таки лежат в открытом виде. Игровые иконки, картинки и текстуры надежно запрятаны в папки **<Каталог игры>\resource** и **<каталог игры>\resource\icons**.

Звуки и музыка (как ни странно, в формате wav) находятся в папках **<Каталог игры>\resource\music** и **<каталог игры>\resource\sound**.

После некоторых манипуляций над игровыми курсорами и звуками из всей этой птицефабрики можно сделать неплохую темку для "Окошек", где, например, критическая ошибка будет сопровождаться звуком локального ядерного взрыва.

Madden NFL 2002

Стандартные коды

Для того чтобы сделать доступными все команды сразу, зайдите в меню в **Settings/Secred Codes** и введите слово **GOLDENGOD**. Получите возможность играть аж за **200** различных команд.

Magic And Mayhem: The Art Of Magic

Игровые ресурсы

С этой игрушкой опять-таки все просто. Все ресурсы — в открытых папках. Начнем по порядку.

<Каталог игры>\models — надеюсь, вы догадаетесь? Тут лежат текстурки моделей, используемых в игре, но для еще большего упрощения задачи они классифицированы по объектам. В общем, вы и сами увидите.

<Каталог игры>\sounds — звуки. Причем тут же

находятся и диалоги (в формате .mp3). Некоторые звуки, особенно озвучка некоторых заклинаний, вполне пристойно сделаны... поняли намек?

Mars Taxi

Стандартные коды

Находясь в игре, вводите:
ZEROGEEKICKSASSHUNHUNHUNHUNHUN — выключить гравитацию.

GAME OVER — в объяснении не нуждается (как и в применении).

TROUBLEWITHYOURINNEREAR — "перевернутая" гравитация.

MICHAELCANENTERTHISUNEINFIVESECONDS — выключает столкновения и дает еще кое-какие приятные бонусы.

EJECT — катапультирует вашего клиента.

MICHAELDIDANYONEEVERTELLYATHATBLACKHOLESHAVEALMOSTNOEFFECTATAALL — усиливает черные дыры.

THISCRATEISAWKWARDIDENTERAREALLONGLINE — дает машинку получше.

ICHBINZUGELILFUERDIESENLEVEL — выиграть уровень.

CREDITS — показать титры.

Mat Hoffman's Pro BMX

Стандартные коды

В игре нажмите на паузу и вводите следующие коды:

S66S — большие колеса.

4awd — характеристики машины лучше сбалансированы.

4w62 — добавляет 8 минут времени.

466wss — увеличивает ваши набранные очки в десять раз.

ssw664 — уменьшает очки в десять раз.

Также — чтобы открыть секреты, вводите **648w**, **648a**, **648d**.

Max Payne

Стандартные коды

Запустите игру с параметром **-developer**. Очутившись внутри, нажмите **F12**, чтобы вызвать консоль.

God — режим бога, **Mortal** — отключить режим бога, **ShowFPS** — показать данные fps, **NoClip** — полет, **NoClip_off** — отключить функцию полета, **GetAllWeapons** — получить все оружие, **GetInfiniteAmmo** — нескончаемые патроны,

GetBaseballbat — бита в качестве "единички", **GetBeretta** — "Беретта" в качестве "единички", **GetBerettaDual** (или **GetDualBeretta**) — двойная "Беретта", **GetDesertEagle** — Desert Eagle (пистолет).

Дальше пошло *оружие* сплошным потоком:

GetSawedShotgun — Shotgun #1, **GetPumpShotgun** — Shotgun #2, **GetJackhammer** — Jackhammer shotgun, **GetIngram** — Ingram, **GetIngramDual** (или **GetDualIngram**) — Dual Ingrams, **GetMP5** — MP5, **GetColtCommando** — "Кольт", **GetMolotov** — коктейль "Молотова", **GetGrenade** — "лимонки", **GetM79** — M79, **GetSniper** — "снайперка".

Тут оружие заканчивается и начинаются иные *сладо*сти:

GetHealth — здоровышка поднабрать, **GetPainkillers** — принять стим-нарко-пак.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\movies\Intro.mpg — стартовый видеоролик.

Easter Eggs

Part I: The American Dream

Chapter 2: Live From The Crime Scene

В самом начале посмотрите вниз и направо, и вы увидите дыру в стене.

Туда надо кинуть гранату. После этого в целях миссии (F2) появится пункт **I had declared war against rats**. Дальше, после небольшой пробежки по затопленному туннелю и убийства пары гангстеров, поднимитесь по лестнице вверх. Там вы увидите много крыс. Постарайтесь быстро расстрелять вторую лютру справа от вас (та, которая не горит). Крысы разобьются на две команды и будут "мочить" друг друга из Desert Eagle'ов. Если ваша команда (та, которая останется рядом с вами) победит, то остаток присоединится к вам; если нет, то оставшиеся крысы откроют по вам безжалостный огонь. В центральном зале хранилища рядом с пультом открытия дверей наверху мигает сирена. Если ее расстрелять, Макс поблагодарит вас.

Chapter 3: Playing It Bogart

За комнатой **Rico Muerte** (там, где ловушка с дробовиком) есть туалет. Напротив туалета — сложенная дверь.

Если ее разбить, то перед вами предстанет комната с окнами. За окнами есть карниз, ведущий направо, в другую комнату. В комнате лежит труп с вбитым в спину колом, а рядом надпись **Buff** (как в сериале **Buff: The Vampire Slayer**). Тут же вы найдете то, чем можно подкрепить свое здоровье и пополнить арсенал.

Chapter 6: Fear That Gives Men Wings

В лифте в прачечной на потолке есть динамик, из которого доносится музыка. Разбейте его, и вы в очередной раз услышите, как Макс поблагодарит вас.

В комнате, где вы убили качка, выходящего из ванной, выпрыгните из окна. Тут поверните налево и разбейте одно из окон. В комнате вы увидите плакаты из грядущего **Soldier Of Fortune 2**, а также найдете кучу дробовиков.

Chapter 7: Police Brutality

На баскетбольной площадке подойдите к решетке, преграждающей путь на улицу. Подождите немного — увидите проезжающий микроавтобус. Если в него выстрелить, будет отчетливо слышно, как его занесет. Выйдет водитель и будет в вас стрелять.

Когда Cognitti добежит до закрытой двери (там, где вы впоследствии сведете с ним счеты), повернитесь налево и пройдите до края крыши. Вы увидите спутниковую антенну, а также карниз на другом здании, на который и надо прыгнуть.

Теперь прыгайте вниз. За левой дверью будет плакат с надписью **Dopefish Lives!**, а также куча гранат и коктейлей Молотова. Поднявшись по лестнице наверх, вы попадете прямо на крышу с Cognitti.

Chapter 8: Ragna Rock

Когда достигнете внутренней сцены, можете использовать барабаны и микрофон, а также встать на гитару, лежащую тут же.

Part II: A Cold Day In Hell

Chapter 5: Angel of Death

В одной из комнат вы увидите большое фортепиано. Используйте его, и Макс исполнит небольшую композицию, отдаленно напоминающую музыкальную тему игры.

Part IV: A Bit Closer To Heaven

Chapter 4: Backstabbing Bastard

В самом начале уровня можно залезть на крышу одной из построек, а точнее, той, которая находится рядом с въездом на стоянку. Забраться можно по стоящим рядом бочкам и кондиционеру.

Далее выстрелите в "чистую" часть стены надстройкой, и она отвалится.

Внутри есть люк в полу. Встаньте на него — и упадете вниз. В этой комнате на одном из ящиков стоит радио. Если его включить, вы услышите благодарности разработчиков игры. Тут же лежит снайперская винтовка и куча патронов к ней.

Chapter 5: In The Land Of The Blind

В маленькой комнате за комнатой Woten'a (там, где вы нашли планы здания корпорации Aesir) вы

увидите картину, висящую на стене позади письменного стола.

Выстрелите в нее, и она упадет. За ней маленькая кнопка, при нажатии на которую диван напротив стола приподнимется и откроет секретный проход вниз. В комнате внизу стоит телевизор. Если его включить, вы увидите пародию на **Star Trek** с участием разработчиков игры (правда, скорее услышите, чем увидите). В соседней комнате в шкафу набор для садомазохизма (понимайте как хотите).

Секретная концовка

Активируется при прохождении игры. Но если очень хочется, можно набрать в консоли **max-payne_gamemode(gm_sendendofgamemessages)** и наслаждаться.

Чтобы активировать консоль, надо в свойствах ярлыка в графе объект добавить **—developer**, например, **C:\Games\Max Payne\MaxPayne.exe —developer**.

Тренировка

На уровне тренировки (Tutorial), когда дойдете до стены, перепрыгните через нее и сверните налево. Дойдите до фургона, запрыгните на него, а потом на кондиционер. С кондиционера надо перепрыгнуть на балкончик. Поднимитесь по лестнице наверх и посмотрите на самое левое окно (если стоять лицом к стене).

Разбейте его и влезайте внутрь. В этой комнатке лежит "Инграм" и около двухсот патронов к нему. Не забудьте посмотреть в шкафчике рядом с телевизором (там и лежат патроны). А еще можно развлечься, разбивая бутылки — их там много.

Mech Commander 2

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **mc2rel.exe**

Бесконечные деньги — **499DB2 (90), 499DB3 (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\movies*.bik — мультики и заставки. В том числе и те, что прокручиваются во время игры и показывают людей, отдающих приказы или сообщающих обстановку. Здесь же лежат файлы *.tga, где находятся статичные картинки с этими персонажами (показываются, если у вас в игре отключен режим видеороликов).

<Каталог игры>\data\insigna*.tga — иконки и значки.

<Каталог игры>\data\sound*.wav — звуки.

Medal Of Honor: Allied Assault

Игровые ресурсы

Это очередная игрушка на движке **Quake 3**, а значит, все ее ресурсы мы найдем в файлах с расширением **.pk3**, которые на самом деле являются самими обыкновенными zip-архивами. Файлы лежат в папке **<Каталог игры>\main**. Тут же, в папке **config**, приютились ваши конфигурации и раскладки управления. В подкаталоге **video** лежат видеозаставки, а в папке **sound** — музыка, звуки и брифинги, вынесенные из основных архивов.

Стандартные коды

Создайте ярлык для exe-шника игры и в графе "объект" добавьте **+set ul_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. У вас получится что-то наподобие **<каталог игры>\mohaa.exe +set ul_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. Теперь во время игры нажимайте тильду ("~") и вводите:

wuss — все оружие;
dog — неуязвимость;
fullheald — вылечить вашего героя;
notarget — теперь враги вас не видят;
give ammo — добавить патронов ко всем видам оружия;
nodip — режим прохода сквозь стены;
telexyz — телепортировать в место с координатами (x; y; z);
coord — показать текущие координаты;
kill — убить вашего героя;
giveweapon weapons/"weapon_name".itk — дать оружие, где **/"weapon_name"** — вид оружия, список дан ниже:
colt45 — "Кольт" 45 калибра;
m2frag_grenade — осколочная граната;
p38 — "Вальтер";
stellhandgranate — еще одна граната;
m1_garand — граната типа "лимонка";
kar98 — "Маузер";
shotgun — винтовка типа "винторез";
bazooka — базука;
panzerschreck — "Панцершрек", однозарядный гранатомет в простонародье;
mp44 — МП-44;
thompsonsmg — "Томмиган";
mp40 — еще один из разряда МР;
springfield — снайперка за номером один;
kar98sniper — снайперка за номером два.

Easter Eggs

Скрытый уровень

Войдя в игру, вызовите консоль нажатием клавиши "~" (тильда) и введите там слово **maplist**. В результате вашему вниманию будет представлен список всех игровых карт. Щелкните левой кнопкой мыши на названии любого уровня, и вы тут же окажетесь на выбранной локации. Но важно не это — важно то, что в списке карт имеется один экземпляр, который при прохождении игры вы не встретите. Зовут его **m410.bsp**. Обращаю ваше внимание на то, что он представляет собой полноценную и весьма интересную миссию, а не корявый и недоделанный авторами уровень. Сложно сказать, почему разработчики не включили эту карту в список синглплеерных миссий. Наверное, она не вписалась в сюжетную линию. А может... авторы просто приготовили нам небольшой сюрприз. Но как бы то ни было, посмотреть на данный уровень и поиграть на нем рекомендуется всем поклонникам игры.

Танцующие фашисты

Начав игру во второй части (задание **Scuttling the U-529 — Nazis Prototype**) второй миссии, идите в комнату, где за столом сидят немцы, играя в карты (эта комната является третьей по счету). Войдя в нее, посмотрите вправо — вы увидите большое окно. Через его стекло вы можете видеть небольшой участок первого этажа субмарины, где стоят два фашиста-охранника. Подойдите вплотную к окну и пройдитесь вдоль его левой части, нажимая при этом кнопку "использования" (по умолчанию ею является клавиша **E**). Теперь посмотрите в окошко и наслаждайтесь представившейся вашему взору картиной — фашисты с первого этажа будут по очереди отжиматься, выполнять различные физические упражнения, делать сальто и даже плясать! Как только представление закончится, повторите проделанную вами до этого процедуру и увидите продолжение.

Мини-игра

Если вы, играя на сложном уровне сложности (**Hard**), в первой и второй частях пятой миссии сохраните в живых всех своих сослуживцев и в следующей части всем составом доберетесь до танка, вы станете участником интересной, но очень опасной мини-игры. О ее начале вас известит следующая надпись: *"You have 60 seconds to find a safe hiding spot and then Bazooka-Med will be on your trail"*. Вам будет предложено за шестьдесят секунд спрятаться от вооруженного базукой немецкого медика так, чтобы он вас не смог найти — в против-

ном случае вас ожидает неминуемая смерть. Задача эта — не из легких, но она выполнима. Нужно только найти подходящее укрытие, коим — подсказываю — могут послужить местные развалины. После окончания мини-игры миссия продолжится.

Да будет музыка!

В начале четвертой части (она называется **The Communications Blackout**) шестой миссии, миновав арку, сверните на первом повороте влево, и вы окажетесь рядом со зданием с большими окнами. В нем имеется дверь, над которой красуется вывеска с надписью **"Rarion Bersteller"**. Отворив дверь, зайдите в помещение. Вы окажетесь в небольшой комнате, из которой вы должны выйти в коридор, с тем чтобы войти в располагающийся справа зал, где в углу стоит пианино, а рядом с ним — гитара. Если вы подойдете к первому и нажмете клавишу "использования", ваш герой сыграет на пианино "фирменную" музыку игры.

Вместе веселей

Во второй части (**The Rescue Mission**) первой миссии, когда вы, освободив майора Grillo, проникнете за большую арку и окажетесь в длинном дворе (вход в него изображен на скриншоте), поднимитесь вверх по ступенькам лестницы, расположенной рядом с грузовиком.

Сверните влево и идите далее по платформе, пока не увидите расположенный в углу маленький и ничем с виду не примечательный проход, находящийся за небольшой лестницей. Поднявшись по ней, вы очутитесь в помещении, населенном недружелюбными фрицами и полным полезных вещиц, типа аптечек и амуниции. Но главное, что вы можете здесь обнаружить, — это захваченный фашистами снайпер, который с удовольствием к вам присоединится и будет вам помогать в борьбе с фашистами.

Merchant Prince 2

Стандартные коды

Находясь в меню **"Venice"**, наберите эти коды.

HDVIEW — открыть карту.

HDKASH — 50 000 у.е.

HDISPY — подсмотреть действия противника.

HDKARNAGE — активизировать неактивную группу наемников.

Microsoft Flight Simulator

Easter Eggs

Координаты объектов в разных частях света.

North 47° 37' 12.6500°; West 122° 20' 48.9400°

— Seattle, Washington, координаты антенны спутникового наблюдения за космическими аномалиями.

North 028° 36' 21.0200°; West 080° 39' 01.2800°

— Cape Canaveral, Florida, координаты стартовой площадки космического корабля.

North 028° 35' 21.0200°; West 080° 39' 01.2800°

— Cape Canaveral, Florida, Vehicle Assembly Building (VAB).

North 048° 51' 02.0000°; East 002° 20' 47.0600°

— Paris, France, Эйфелева башня.

North 029° 59' 20.9900°; East 031° 08' 16.3800°

— Giza, Egypt, пирамиды.

North 029° 58' 19.8300°; East 031° 08' 13.8300°

— Giza, Egypt, и сфинкс впридачу.

Microsoft Train Simulator

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\trains\trainset\<название поезда>*.eng; *.s; *.sd; *.wag — скрипты с параметрами поездов и вагонов (скорость, масса и т.п.). Разгоним старенький паровоз до первой космической.

<Каталог игры>\trains\consist*.con — еще несколько параметров вагонов.

Редактировать все эти файлы нужно hex-редактором, несмотря на то, что параметры идут открытым текстом.

Midtown Madness 2

Easter Eggs

В районе Сан-Франциско есть местечко, где можно легко заехать на крышу. Внимательно изучите скриншот, на котором показано, где находится заветная локация.

Moorhuhn Winter Edition

Easter Eggs

С самого начала есть возможность получить дополнительные очки, подстрелив **замороженную курицу** на дереве (250 очков), курицу, **прячущуюся на "вышке"**, а также курицу, периодически **выглядыва-**

ующую из леса. Двигаясь влево, к кладбищу (где можно окончательно доломать руины), не забудьте пальнуть в **непонятное сооружение** из трех камней (слева от вышки).

Попробуйте пострелять **по городу**: за попадание по большой башне у вас отберут 25 очков, но если выстрелить в самом начале игры, ничего плохого не произойдет — очков-то все равно ноль... Зато после попадания по башне прибавится немного времени и можно будет выбить несколькими залпами около ста очков из **крайнего левого домика** (его почти не видно за деревьями).

Двумя выстрелами можно **погасить луну**, после чего в городе начнут зажигать свет в окнах. Стреляя **по окнам**, погасите их все. За это вам покажут салют, выпустят тучу **дорожек** (25 очков) **курей** и за каждый **сбитый самолет** станут добавлять по 15 секунд.

Переломным моментом в игре можно считать получение "синих" патронов, для этого вы должны сбить **все камни** (а их около десяти), но расположены они каждый раз по-разному. За каждый камень дают 1-2 очка.

Получив синие патроны, вы можете активизировать недоступные ранее объекты: парой выстрелов **разломать вышку** (35 очков), **своречник** (после чего пасущаяся на земле птичка перестанет убежать от вашего прицела), **утопить лодку** и загнать в появившуюся прорубь **снеговика**. Также, если у вас хорошая реакция, можно успеть подстрелить **крота**, вылезающего иногда из земли на левом экране.

За попадание по **могильным плитам** на кладбище отнимают по 2 очка, но иногда попадают плиты (в случайном порядке), за которые дают по 25 очков и 10-очковый бонус к стоимости всех кур.

На **сосульках** можно сыграть мелодию, за что тоже положено вознаграждение, а при использовании синих патронов сосульки можно посшибать и **пристрелить паука**, который за ними прятался.

Если сосредоточенно стрелять по **снежинкам**, можно набрать одно из слов, активизирующих бонусный режим.

SUMMER 1:30 — прекращается снегопад, **SLEEP 1:20** — кратковременная остановка времени, **SLEEP-MODE 0:10-0:02** — время останавливается, **THANK-YOU 1:15-1:10** — 100 очков, **HUNTER 0:20-0:15** — в течение короткого времени за все цели дают на 2 очка больше, **BAD-BOY 0:25-0:20** — очки обнуляются, **TRIPLE-X 0:30-0:25** — стоимость следующего попадания будет утроена, **SPECIAL 0:35-0:30** — кратковременная "заморозка" времени, **EXTRA 0:55-0:50** — появляется очень много кур, **KILLER 1:00-0:55** — плюс 100 очков, **CRAZY 1:05-1:00** — режим invert mouse, но за кур дают на 10 очков больше, **BOHNE 1:15-1:10**

— минус 100 очков, **MANIAC 1:20** — плюс 100 очков, **SURPRISE 0:01** — плюс 150 очков, **SECRET 0:40-0:35** — синие патроны, **AMMO** — следующая сбитая снежинка дает 100 очков, **EXTRA TIME** — счетчик времени сбрасывается на 1:30, прекращается снегопад.

Если вы допустите ошибку при наборе слова, можно сбросить его, стрельнув по любой курице.

Можно поиграть с кротом в **"Крестиян-налики"** (слева). Главное — после каждого хода перебираться на другой экран, иначе будут отнимать очки. За выигрыш дают 100 очков, а если проиграете — отнимают 200.

Можно расширить обойму с 8 до 10 патронов, для этого синими патронами надо сбить все **4 сосульки** со среднего дерева и после этого отстрелить **обе ветки**. Со следующей перезарядки получаете уже по 10 патронов.

Чтобы забить-таки **неуловимую птичку**, "пасущуюся" под своречником, нужно активизировать **режим SUMMER**, с помощью синих патронов сбить **снег** с самого большого камня и все сосульки с деревьев. Только после этого разломайте своречник, тогда птичка погибнет в страшных муках под снежным завалом, а вы получите 33 очка и статус **Bird Killer**.

Кстати, о титулах: звания и награды описаны ниже.

Triple Kill — 5 доп. очков — за убийство 3 куриц подряд, **Unbelievable** — 10 доп. очков — 4 курицы подряд, **Moorhuhnmaster** — 15 доп. очков — 5 куриц, **Ilm not worthy** — 20 доп. очков — больше 5 куриц.

Myst III: Exile

Easter Eggs

В самом начале игры, в кабинете Атруса, подойдите к письменному столу. Справа вы увидите фотографию его жены Кэтрин. Нажмите "~" (тильду) и кликните на фото. Вы увидите актрису, игравшую Кэтрин.

В эпохе J'nanin в доме Saavedro подойдите к гамаку. Нажмите "~" и поводите курсором по экрану. В одном из мест курсор должен смениться на увеличительное стекло. Если это правильное место, то, если отпустить тильду, курсор снова примет нормальный вид. Снова зажав тильду, кликните в этом месте и увидите игрушку PEZ с инициалами MEB (по неподтвержденным сведениям, Mike Brown, главный аниматор игры, собирает такие игрушки).

Myth 3: The Wolf Age

Стандартные коды

Для получения доступа ко всем картам нажмите в меню на пункт **New Game**, удерживая **Shift**. Если хотите сразу выиграть миссию, то во время нее нажмите **Ctrl + Alt** и серый **+**. Наоборот, если хотите проиграть, нажмите **Ctrl + Alt** и серый **-**.

New York Race

Стандартные коды

Вводите следующее в качестве вашего имени:

NIKITA — открыть призовые машины.

BIGWOLF — открыть все машины в режиме Beginner.

OELTA — открыть все машины для режима Pro.

POOLWOOL — то же самое для режима Expert.

YXINYEDO — сделать доступными все уровни сложности и трассы.

SHALEA — бесконечная энергия.

NHL 2002

Шестнадцатеричные коды

В этой игре довольно интересные адреса забитых шайб. Их количество не зависит от того, какой командой играете вы или какая команда контролируется компьютером. Адреса также не привязаны к определенным командам. В игрушке используется истинно спортивный тип "адресации" забитых голов по принципу Home-Away.

007899E6 — количество шайб, забитых гостями.

0078998A — то же самое, только для хозяев площадки.

Offroad

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **offroad.exe**.

Неограниченные ускорители (Nitro) — **496876 (90)**.

Oil Tycoon

Стандартные коды

В корневом каталоге игры найдите файл **config.txt**. В нем есть строки, начинающиеся с **startcapital**. Там указано, сколько денег дается игроку в начале игры для каждого из трех уровней сложности. Можете установить любое значение. После этого, если начнете игру сначала, получите указанные деньги.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **ot.exe**.

Заморозить деньги — **456184 (90), 456185 (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>*.avi — несколько мультимедиа из игры. Можно посмотреть, если по телеку ничего не показывают, а видок сломался...

Operation Flashpoint

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **operationflashpoint.exe**

Бесконечный боезапас (для любого оружия) — **564C9F (90), 564CA0 (90)**.

Игровые ресурсы

Чтобы вытащить указанные ниже ресурсы этой игры, вам придется воспользоваться программой **WinRipper**.

<Каталог игры>\data\sound.pbo — здесь находятся различные звуки окружающей среды. В основном это голоса птиц. Может пригодиться в качестве сэмплов электронным музыкантам и DJ.

<Каталог игры>\data\voice.pbo — звуки. Но на этот раз — голоса людей.

Paris-Dakar Rally

Стандартные коды

Введите **ILUMBERJACK** в качестве вашего имени и получите доступ ко всем машинам.

PLANESCAPE: TORMENT

Шестнадцатеричные коды

Во время игры запомните количество вашей экспы и сохранитесь. Теперь, ничего больше не принимая, выходите из игры. Включите калькулятор и переведите значение в шестнадцатеричный код. Теперь переверните байты полученного значения. Например, если у вас экспы 48 56, то это должно выглядеть как 56 48. Открывайте файл **torment.gam** в обычном шестнадцатеричном редакторе и ищите данную последовательность по контекстному поиску. Теперь изменяйте его как хотите, но помните о перевернутом порядке байтов. Если значений таких несколько, попробуйте изменять их по очереди, запоминая предварительно адрес значения в файле и проверяя затем изменения в игре.

Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Шестнадцатеричные коды

Для взлома этой игры нам понадобится обычный шестнадцатеричный редактор. Сначала создайте команду или добавьте персонаж. Сохранитесь. Теперь выходите из игры и ищите вашу сохраненку. Если их несколько, то в директории с ними лучше указать сортировку по дате. Открывайте подопытный файл в редакторе (если нужно, сделайте копию). Теперь допустим, что ваша жизнь — 10 из 10. Ищите по контекстному поиску строку **0a 00 00 00 0a**. Она в большинстве случаев находится напротив имени игрока. Два значения **0a** — меняйте, как хотите. Теперь перейдем к stats'am. Если ваши характеристики, допустим, **13/12/13/12/14/10** по порядку (это очень важно), то ищите последовательность **0d 0c 0d 0c 0e 0a** и изменяйте их на свое усмотрение, только не переборщите, измененные значения не должны превышать максимально возможный уровень.

PowerBall

Стандартные коды

Для активизации кодов необходимо запустить игру с параметром **/cheat**. А когда игра благополучно загрузится, не забыть активизировать заветные клавиши.

Shift + N — отправить себя, любимого, на следующий уровень.

Shift + L — телепортироваться на самый располдний уровень.

Shift + F — завершить игру.

Shift + U — бесконечные жизни.

Shift + A — точный кий.

Shift + T — удлинить кий.

Shift + B — добавить шаров.

Shift + O — "ядерные" шары.

Shift + R — перезагрузить стол, вернув его в "первозданное" состояние (может не работать, если в лузы заслано более половины шаров).

Project Eden

Стандартные коды

Создайте ярлык для **Eden.exe** и пропишите в пути **<Каталог игры>\Eden.exe — cheat**. После этих манипуляций в меню каждого из персонажей добавится еще один пункт, сами понимаете, за что отве-

чающий. Он будет представлен в виде маленького треугольника в правом нижнем углу.

Quake III: Sidrial

Шестнадцатеричные коды

Очередной мод на движке одной из наиболее популярных игрушек века минувшего, да и начала века нынешнего. Ищите источники вашей жизненной энергии по адресу **05F5AD93**. Однако поиск может и не принести ничего. В игре используются динамически меняющиеся адреса и перевернутый порядок байтов.

Red Faction

Стандартные коды

Во время игры нажмите клавишу "~" для вызова консоли, в которой вводите следующие коды:

vivalahelmig — God Mode (бессмертие);

bighugmug — все оружие и полный комплект амуниции;

heehoo — режим полета.

Также можно переключаться между различными видами со стороны при помощи консольных команд **camera1**, **camera2** и **camera3**.

Игровые ресурсы

С первого взгляда бросается в глаза то, что в основной директории игры записаны большие по размеру файлы с расширением **.vpp**. Нетрудно догадаться, что в файлах с названиями **audio.vpp** и **music.vpp** лежит звуковое и музыкальное оформление игры. Вот только встает вопрос: как их оттуда вытащить? Стандартными архиваторами эти файлы не вскрываются, но есть программа, которая делает эту операцию просто и быстро. Она называется **GameAudioPlayer**. Утилита сканирует выбранные файлы или целые директории на наличие музыкальных записей. Причем форматов аудио она понимает очень много. Тут же вы можете прослушать их и сохранить выбранные в любом формате, в каком вы пожелаете.

Также в папке **<Каталог игры>\data\movies** лежат видеоролики в формате **.bik**.

Return to Castle Wolfenstein

Стандартные коды

В свойствах ярлыка, в пути пропишите **+set sv_cheats 1**. У вас должно получиться **<Каталог игры>\WolfSP.exe +set sv_cheats 1**.

Теперь во время игры нажимайте “~” (тильда) и в открывшемся окошке консоли вводите коды:

/god — делает вас неуязвимым.
/notarget — враги вас не видят.
/noclip — режим прохода сквозь стены.
/give all — дает все оружие и полный боезапас.
/give armor — дает броню.
/give health — дает здоровье.
/give stamina — увеличивает выносливость.
/nofatigue — бесконечная выносливость.
/kill — самоубийство.
/cg_uselessnostalgia 1 — интерфейс как в оригинальном “Вольфе”.

Если вдруг у вас не получается активировать данные коды — игрушка ругается, что, мол, неизвестная команда или что режим кодов не был активирован — попробуйте в директории **<Каталог игры>** создать пустой файл **user.cfg**. В нем пропишите одну-единственную строчку **file: set sv_cheats 1**.

Если и теперь коды не активируются, попробуйте сохраниться, а потом загрузиться из этой сохраненки. Теперь должно все получиться!

Игровые ресурсы

С этой игрушкой все просто. Она использует движок Quake 3, это раз. Значит, все ее внутренние файлы лежат в файлах с расширением **.pk3**, это два. И наконец, эти файлы являют собой не что иное, как самые обыкновенные zip-архивы, а значит, легко вскрываются. Лежат они по адресу **<Каталог игры>\Main**, причем файлы **mp_pak0.pk3**, **mp_pak0.pk3** и **mp_pak0.pk3** отвечают за режим многопользовательской игры, а файлы **sp_pak1.pk3** и **sp_pak2.pk3** — за режим одиночной. А уж про файл **wolfconf.cfg** я вообще молчу. Изменяйте! Ну и, конечно, смотрите **материал во “Вахити”**, где рассказывается, как путем изменения файлов конфигурации создать полноценный мод на базе игры.

Road Wage

Шестнадцатеричные коды

По адресу **00E36A04** притаились деньги. Относительно Road Wage стоит упомянуть, что в ней используется перевернутый порядок байтов, так что изменяйте аккуратнее.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\Cars.ini — тут лежат **ini**-файлы, в которых прописаны параметры различных транспортных средств. Немного изменив их, вы получите тачку, ни в чем не уступающую танку, и это — в начале игры!

<Каталог игры>\Data — тут лежат элементы интерфейса, а также картинки машин. Текстуры этой игры лежат в папке **<Каталог игры>\Textures**.

<Каталог игры>\Music и **<Каталог игры>\Sounds** — папки музыки и звукового сопровождения игры соответственно.

Road Wars

Стандартные коды

Для получения бесконечных денег введите в качестве своего имени **Mo' Money**.

Robot Wars

Стандартные коды

На экране выбора персонажа введите в качестве вашего имени **JPEARCE**. Это даст вам столько денег, сколько нужно для создания виртуального механического Армагеддона на ногах (колесах, гусеницах) и воплощения вашей мечты о глобальном разрушении.

S.W.I.N.E.

Стандартные коды

Пребывая в игре, нажмите **Shift + Enter** и в появившейся консоли вводите нижеследующие коды:

smarten — повысить ранг выделенного юнита.

mo money — добавить 1000 кредитов.

quicker than death — получить возможность убивать любой вражеский юнит с одного выстрела.

blitzkrieg — пропустить уровень.

Instant delivery — быстрая доставка юнитов.

Secret Service: In Harm's Way

Стандартные коды

Во время игры нажмите “~” (тильда) и получайте доступ к следующему разнообразию кодов:

algodmode 1 — бессмертие для себя.

alprotectprotected 1 — бессмертие для VIP'а.

Шестнадцатеричные коды

1D47FCC, 737B93E, 53A42F8, 1D47FCC — здоровье. При изменении помните одну старую, но очень верную поговорку: “Жадность приводит к бедности!” Изменяйте значения так, чтобы и себя не обделить, и игру уважить, чтоб не ругалась и не вылетала.

Serious Sam

Стандартные коды

please god — режим бога.
please giveall — дать все предметы.
please killall — убить всех врагов.
please open — открыть все двери.
please fly — летать.
please ghost — проходить сквозь стены.
please invisible — невидимость.

Shadow Force: Razor Unit

Шестнадцатеричные коды

Адреса для изменения: **0222933B, 0222933C, 0363F891, 0363F893, 0363F894, 06C673D7, 06C673D8, 08B8D81C, 08B8D925, 08B8D927, 08B8D928, 09CBF3B7, 09CBF3B8** — ищите значения патронов к различным видам оружия.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\Data\Am — видеоролики с заставок.
 <Каталог игры>\Data\Music — музыка из игры.
 <Каталог игры>\Data\Sound — разбитые по подкаталогам звуки различных событий.
 <Каталог игры>\Help — большой и подробный мануал.

Shogun — Total War: The Mongol Invasion

Стандартные коды

Введите коды во время игры:
.matteosartori. — открыть карту;
.dagglis. — открыть карту;
.muchkoku. — бесконечный KoKu;
.conan. — убирает все возможности сооружений, дает негативный KoKu, позволяет играть за восставших (начинаете новую игру на стороне клана Ноё).

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **shogunw.exe**.
 Деньги больше не уменьшаются — **53949F (90), 5394A0 (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\credits\legals*.mpg, <каталог игры>\evanims*.mpg, <каталог игры>

ры>\movies*.mpg — мультики и заставки. Попадают очень красивые.

<Каталог игры>\voices\ — во всех каталогах wav и mp3 файлы с голосами и комментариями.

<Каталог игры>\fronted_files\ — во всех каталогах графика меню и заставок в tga формате.

<Каталог игры>\loc\<язык>*.txt — тексты сообщений.

<Каталог игры>\models*.lbn — спрайты и текстуры (этот формат запросно понимает программа просмотра графики ACDSee).

<Каталог игры>\sounds\ — в каталогах wav с музыкальными заставками.

<Каталог игры>\standart\ — вымпелы и значки в форматах lbn и tga.

<Каталог игры>\textures\ — во всех каталогах текстуры в lbn формате.

<Каталог игры>\voices\ — во всех каталогах файлы wav и mp3 с голосами.

Ski Resort Tycoon 2

Игровые ресурсы

Звуки находятся в папке <Каталог игры>\data\sounds. Тут же посмотрите файлы **sounds.ini** и **music.ini**, в них прописаны события по тем или иным звукам и музыкальным вставкам. Музыка сама обитает по адресу <Каталог игры>\data\music. Вытащить текстуры тоже не составляет труда, они лежат в папке <Каталог игры>\data\textures и разбросаны по поддиректориям, дабы понятнее было.

Ski-Doo X-Team Racing

Стандартные коды

Отправляйтесь в меню **Player&Tuning** и в строке имен "лихих наездников" вводите: **gimmegravity, gimmecheatrest, gimmesuperboost, gimmehigh, gimmetunin, gimmealltracks, gimmeallsleds**. Описывать результат от действия кодов не будем. Посмотрите сами. Иначе удовольствия совсем никакого не испытаете, а так — очень даже прикольно.

Space Clash

Шестнадцатеричные коды

Открывайте вашу сохраненку в любом шестнадцатеричном редакторе. Ищите значение **349 x 015D**. По этому адресу лежат Krakeder'ские кредитки. По адресу **2173 x 087D** — "Киберские" кредитки. Замените прописанные последовательности на:

10 14 7F 91 3A E7 3A 41

Много и еще больше денег!

Space Quest 6

Easter Eggs

Сегодня в программе — представитель старого поколения компьютерных игр. Только не переворачивайте страницу сразу, ведь на этих играх мы все выросли. Относительно серии **Space Quest** важно отметить, что ко всем ее частям был приложением внушительный список этих самых пасхальных яиц.

В ангаре корабля Deepship припаркован имперский шаттл из "Звездных Войн". Чужой (из одноименного фильма... фильмов) высказывает после того, как Wriggley помогает вам запустить двигатель корабля. Также корабль Рипли (из того же фильма) приземлился в правом верхнем углу зеленого корабля. На одной из стен корабля Deepship нарисована надпись "Sarek lies!". Этот самый Sarek — один из персонажей сериала Star Trek. Иногда, во время путешествий в киберпространстве, вам покажется Road Runner — такая маленькая птичка из одноименного диснеевского мультфильма. Также своей участи не миновал фильм "Назад в будущее". Кое-что из этого фильма можно найти в каютах Nigel и Singent. А точнее, на таком элементе, как Tektronics CD. В баре на Кольцах Ориона вам будут предложены такие напитки, как Вильям Гибсон и Исаак Азимов.

Во время трансформации Магнума при входе в ангар вы увидите Элтона Джона. Во время использования коммуникационной системы доктора Beleaux'a вы увидите надпись "Plodigy". Ничего не напоминает? Инженера по киберкосмосу зовут Sys Inny. Можно провести аналогию с system.in! Если пригладеться к эндодроиду, то можно заметить некоторое сходство с T-1000 из "Терминатора". Также в нем можно узнать персонажа по имени Roy Batty. Это лидер репликантов из Blade Runner'a. Естественно, это не все найденные в этой игре Easter Eggs'ы, но я попытался описать наиболее интересные из них. Так что — не забывайте классику, уважаемые игроки.

Spider-Man

Стандартные коды

ADMNTUM — неуязвимость.
GLANDS — бесконечная паутина.
WEAKNESS — полное здоровье.
LEANEST — открыть все.
FANBOY — все комиксы.
CINEMA — показать все клипы.

SM LVIII — быстрая смена костюмов.

Также для получения различных "шкур" вводите: **MRWATSON, KICK ME, XILTRNS, SYNOPTIC, TRISNTNL, MIGUELOH, SECKTWAR, CLUBNOIR**.

Star Trek — Armada 2

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Enter** и в появившемся окне вводите нижеследующие коды:

showmethemoney — 2000 у.е (убитых енотов) в местной валюте.

kobayashimaru — мгновенно выиграть миссию.

kobayashimaru_lost — мгновенно проиграть миссию.

А теперь о самом главном — о режиме бога. Откройте файл **RTS_CFG.H**. Ищите строку с описанием сложности игры: **"EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0;"**

Если установите в качестве значений 0, то активируете неуязвимость. Хотя в некоторых туманностях ваш корабль все-таки может быть поврежден.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Стандартные коды

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите коды:

SKYWALKER — выиграть миссию.

TARKIN — убить всех врагов.

FORCEFOOD — добавить 1000 единиц провианта.

FORCENOVA — добавить 1000 единиц NOVA.

FORCECARBON — добавить 1000 единиц углерода.

FORCEORE — добавить 1000 единиц руды.

FORCEBUILD — быстрая постройка.

FORCEEXPLORE — показать всю карту.

FORCESIGHT — убрать туман войны.

DARKSIDExx — уничтожить врага, где xx — его номер.

Starships Unlimited 2: Divided Galaxies

Шестнадцатеричные коды

Космическая стратегия. Сразу возникают мысли о **Homeworld**. Добыча ресурсов, постройка флота, оборона родного мира — и в конце вынос противника путем межмолекулярной дегидрогенизации. Опомнись, геймер! У тебя просто не хватит денег на четвертый пункт, особенно после третьего. Но мы эту проблему решим. По адресам **0172ABD0, 017A52D8** и **0172A8FC** лежат эти самые, добытые

потом и кровью, горячо любимые американские президенты. Так что я там говорил о выносе противника?!

Игровые ресурсы

По адресу <Каталог игры>\help лежит полное описание к игре, дабы люди не мучались при виде обилия кнопок и переключателей. Тут же имеется один очень интересный файл под названием **Cheats**. Если вы его откроете, то обнаружите... Верно, полный список кодов, используемых в игре. Более того, с подробным описанием и примерами.

В директории <Каталог игры>\manual лежит то же самое описание, только в формате .pdf, что читается программой **Adobe Acrobat Reader**.

В каталоге <Каталог игры>\movie лежат три видеофрагмента из заставки игры, а в каталоге <Каталог игры>\music — музыка.

Startopia

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **startopia.exe**

Неиссякаемые деньги — **49F6B5 (90), 49F6B6 (90), 49F0B3 (90), 49F0B4 (90), 49EEAA (90), 49EEAB (90)**.

Много денег — **49EEC5 (C7), 49EEC6 (41), 49EEC7 (0C), 49EEC8 (FF), 49EEC9 (FF), 49EECA (00), 49EECB (00), 49EECC (C3)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\missions\<номер миссии>*.bt — скрипты с параметрами миссий, написанные на C-подобном языке программирования. Лежат открытым текстом.

<Каталог игры>\text\<название языка>*.bt — тексты разговоров. Можете изменить по-своему.

Stronghold

Стандартные коды

В свойствах ярлыка, в пути к файлу, пропишите **DEBUG**. Теперь в игре можно будет использовать следующие сочетания клавиш:

Alt+C — поменять класс героя (не обязательно в лучшую сторону).

Alt+P — повысить героя в звании.

Alt+L — повысить уровень бойца.

Alt+Z — уничтожить врагов на клетке, иногда с первого раза погибают не все.

Шестнадцатеричные коды

00B1F3FC — деньги; **00B1F3C8** — древесина; **00B1EF78** — крестьяне; **00B1F3D0, 0143C6C0, 0143C714** — камень.

Summoner

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\movies*.bik — мультики.

Survival: The Ultimate Challenge

Игровые ресурсы

Так даже неинтересно: еще одна игрушка, в которой все находится на виду. Текстуры в каталогах:

<Каталог игры>\data\panel — текстуры интерфейса в самой игре;

<Каталог игры>\data\textures — все остальное.

Звуки, среди которых встречаются очень неплохие мотивчики природы и голоса животных, располагаются в папках:

<Каталог игры>\data\sounds — звуки природы с местной островной живностью;

<Каталог игры>\data\music — различные варианты звуков счастливой и несчастливой концовки.

TechnoMage: Return of Eternity

Стандартные коды

Во время игры давите **Enter** и вводите (все коды — с прописной буквы):

victory is mine — победа; **now you die** — проигрыш; **fill this bag** — добавить 10 000 в свою копилку; **revelation** — показать всю карту; **build anything** — открыть доступ ко всем квестам; **give me power** — доступ ко всем заклктям; **cheezy towers** — снять ограничение по расстоанию на заклктя; **restoration** — подлечиться; **frame it** — показать fps; **i'm a loser baby** — послать все к черту и выйти из игры; **grow up** — выбранный персонаж "толстеет" сразу на пять уровней.

The Mummy

Шестнадцатеричные коды

0049FA04 — здоровье. **00C74F45** — шкала здоровья на экране.

В некоторых играх фактический адрес параметра и визуальное его отображение могут находиться в разных местах.

Тем не менее, дальнейшее развитие игрового процесса может зависеть как от первого параметра, так и от второго. Например, вы умираете, когда фактический индикатор здоровья опускается до нуля, а переход на другой сектор уровня зависит от

визуального индикатора. Если последний равен нулю, игрушка может даже зависнуть.

0049FA22 — боеприпасы. **00C74B84** — индикатор боеприпасов на экране.

Tropico

Стандартные коды

Нажмите **Ctrl** и введите коды.

pesos — добавить \$20,000.

contento — повысить уровень счастья граждан на 10 единиц.

rapido — быстрое строительство.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **tropico.exe**.

Бесконечные деньги — **47E15C (90), 47E15D (90), 47E15E (90), 47E15F (90), 47E160 (90), 47E161 (90), 47E162 (90), 47E163 (90), 47E164 (90), 47E165 (90), 47E166 (90), 47E167 (90)**.

Бесконечные деньги на счете в банке — **47E1F4 (90), 47E1F5 (90), 47E1F6 (90), 47E1F7 (90), 47E1F8 (90), 47E1F9 (90), 47E1FA (90), 47E1FB (90), 47E1FC (90), 47E1FD (90), 47E1FE (90), 47E1FF (90)**.

Быстрое строительство — **41A102 (3C), 41A103 (03), 41A28A (7E), 41A28B (09)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\movies*.bik — мультики из игры. Просматриваются с помощью специальных программ, поддерживающих **bik** формат. **<Каталог игры>\voice\<подкаталог>*.mp3** — голоса из игры. Можно использовать в качестве сэмплов или изучать произношение английских слов (метод Илоны Давыдовой для геймера).

Unreal

Easter Eggs

Мало кто догадывается, что по уровню-заставке, на фоне которого располагается главное меню в самом начале игры (тот самый шикарный готический замок), можно пройти пешком. Для этого нажмите **Escape**, чтобы убрать меню, затем **F6**, чтобы сохранить игру, а затем **F8** (или **F7**, если вы счастливый обладатель коробочки с **Unreal Gold**), чтобы загрузить сохраненку, и вы окажетесь на уровне. Монстров на уровне не предусмотрено, равно как и оружия, но обратите внимание, как интересно передвигается главный герой. Во время каждого шага происходит раскачивание из стороны в сторону, как при настоящей ходьбе. Именно так должно было выглядеть перемещение в **Unreal** по задумке авторов первоначально. Но затем, в угоду играбельности, этот

реалистичный элемент был нивелирован.

Venom Codename: Outbreak

Шестнадцатеричные коды

4E7874, 4E75C0 — жизнь.

Игровые ресурсы

В этой игрушке в открытом виде лежат вступительные и заключительные видеоклипы — в папке **<Каталог игры>\avi**. Также в формате **.avi** лежат моделики и оружия, и защитных костюмов — по адресам **<Каталог игры>\Pics\Armament** и **<Каталог игры>\Pics\Armor** соответственно. Причем если искритесь и разбить эти клипы на кадры, то можно вставить оружие в другие игры, что немаловажно при создании модов. Тут же, в директории **<Каталог игры>\Pics**, лежат картинки ваших сохраненок. В этой же папке находится файл **misc.ini**, который доступен для редактирования. В нем прописан стартовый инвентарь каждой миссии для вас и вашего напарника.

Звуки можно вытащить при помощи все той же программы **GameAudioPlayer**. Сканируемым файлом будет самый "жирный" файл игры — **maingrp.grp**, который занимает целых 728 мегабайт (при максимальной установке). В результате вы получите более 900 файлов различного содержания: звук, музыка, диалоги и реплики.

Wizardy 8

Шестнадцатеричные коды

Если очень хочется попасть в какую-то определенную локацию виртуального мира, а проходить весь путь ножками нет времени, то есть простой хакерский способ. Координаты вашего местоположения в игре находятся по адресам:

3E916DC — координата X;

3E916E4 — координата Y;

3E916E0 — координата Z.

При небольшом старании и подборе значений можно попасть в любое место на карте. И не забудьте — примерно сантиметру на вашем мониторе будет соответствовать где-то 1000000 в десятичной системе исчисления.

Woody Woodpecker

Шестнадцатеричные коды

Откройте файл **Woody.sav** в шестнадцатеричном редакторе. Позиции 17 и 18 (10 и 11 в шестнадцатеричном виде) содержат оставшиеся жизни

из сохраненки под номером один. Меняйте значение на свое усмотрение, но желательно не превышать планку в 999: возможны глюки. Позиции 21 и 22 (14 и 15) содержат то количество вечнозеленых, которые у вас имеются во все той же сохраненке. По позициям 25 и 26 (18 и 19) прописано количество оставшейся "Меги".

World War 2: Iwo Jima

Шестнадцатеричные коды

Для получения бессмертия в этой игрушке проделайте следующие манипуляции. Откройте файл **object.lto** в любом шестнадцатеричном редакторе и сделайте следующее: по адресу **00094454** значение **D8** измените на **90**. По адресу **00094455** измените **65** на **90**. По адресу **00094456** **00** на **90**. После всего этого можете бегать по просторам игрового мира и мочить японцев аки Гореч.

World War 3: Black Gold

Стандартные коды

Будучи в игре, нажмите Enter и введите "peace". После этого можно будет активизировать следующие коды:

HereYouAre! — показать все вражеские юниты и строения.

BeautifulWorld — показать всю карту.

MoneyForNothing — деньги, много денег.

NobelPrize 1 — доступны все технологии.

Также можете попробовать коды с неизвестным эффектом: **GoHome!**, **ByeBye**, **Tromaville**, **Moonlight**, **Hide**, **IDKFA**, **NewOne**, **MyBrainsFaster**, **UltraScience**, **ScienceForNothing**, **JudgementDay**.

X-Guard

Стандартные коды

Коды уровней (перечислены в порядке возрастания):

FIRST, **TIMEWARP**, **VOYAGE**, **STARFIELD**, **PRISON**, **FORTRESS**, **NEUTRAL**, **MORTALITY**, **OPERATION**, **TRANSPORT**, **FLOODGATE**, **NEXUS**, **TITAN**, **WRATH**, **REVENGE**.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **xguard.exe**

Много, много денег — **4470E8 (FF)**, **4470E9 (FF)**, **4470EA (FF)**.

Бесконечная энергия — **40981B (90)**, **40981C (90)**.

Бесконечные жизни — **40978B (EB)**, **409798 (90)**, **409799 (90)**.

Бесконечные ракеты, и прочие дополнительные орудия (которые вы купили перед стартом) — **40FBDF (90)**.

Бесконечные "аптечки" — **40FC27 (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\graphics\<подкаталог>\ — графика в rsc формате.

<Каталог игры>\data\sound\<подкаталог>\ — звуки в wav.

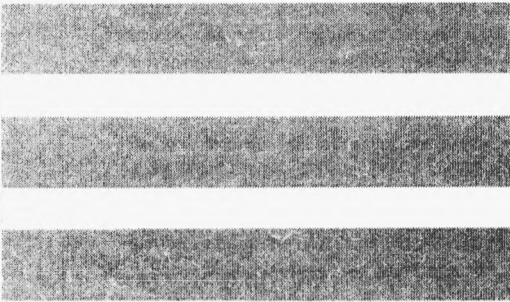
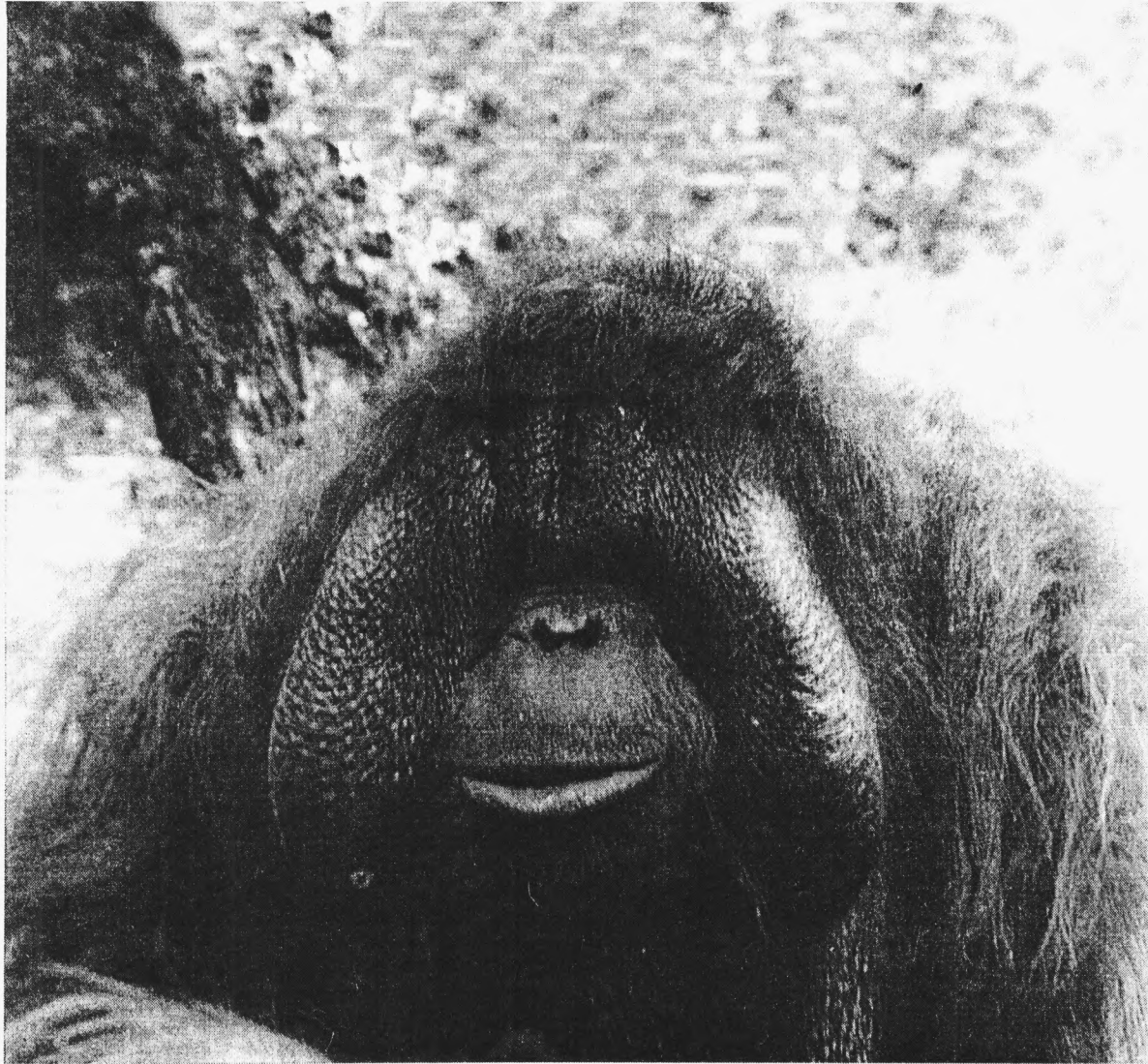
<Каталог игры>\data\video*.avi — мультики.

ZAX Alien Hunter

Игровые ресурсы

В поддиректории <Каталог игры>\SaveGames лежат ваши сохраненки. Они проявляют очень интересное свойство: будучи открытыми в текстовом редакторе, они показывают интересные детали игры, а также конфига. Изменяйте на здоровье!

Самый "жирный" файл игры **Data** содержит довольно много звуковых файлов и может быть вскрыт программой **GameAudioPlayer** и ей подобными другими программами.



КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЮМОР ГЕЙМЕРА

Анекдоты ●
Юморески ●
Реальные истории ●

ЗАКОНЫ МЕРФИ ДЛЯ QUAKE

1. Если у вас максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит, через две секунды вас убьют. Примечание: если вас не убили, значит, только что все игроки покинули сервер.

2. Если у противника максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит... через две секунды вас убьют.

3. Если вы выстрелили из ракет-лаунчера и вас тут же убили, значит, сейчас вы респавнитесь прямо на пути вашей ракеты.

4. Если вы заметили, что один из игроков стоит на месте и не отвечает на ваши выстрелы, и, догадавшись, что он временно отлучился от игры, по-джентельменски пробегаете мимо, то через секунду умрете от ракеты, пущенной в спину.

5. Если вы увидели сообщение "Играем только на шотганах", значит, сейчас вас вынесут из BFG.

6. Если вы найдете на уровне укромное местечко и отправитесь в туалет, то, вернувшись, вы обнаружите свой труп посредине арены, лежащую на клавиатуре кошку и необычайно большое количество фрагов у неприятеля.

7. Максимум, что может остаться после смерти противника, с это шотган, даже если перед смертью неприятель осыпал вас градом ракет. Примечание: этот шотган все равно возьмете не вы, а вооон тот паренек с идиотским скином.

8. Если вы увидели с крыши бойню и пару раз для прикола выстрелили туда из бластера, то все игроки тотчас закончат бой и побегут искать вас, а вы теперь за всю жизнь не отделаетесь от статуса "ныкающего лампа".

9. Удовольствие от дуэли и deathmatch'a отравляют враги, а от тимплея с напарники.

10. Вы бегае с ракетом, но вас все почему-то руют из бластера.

11. Когда вы достаете бластер, все достают ракет.

12. Если вам понадобится аптечка, то вокруг нее будет не протолкнуться.

13. Боеприпасы кончаются именно в тот момент, когда они более всего нужны.

14. Если у вас ракет, то вас никто не заметит, а если бластер, то заметят сразу и все.

15. Вы точно понимаете, что надо было прыгать, секунду назад словив ракету.

16. Не считайте, что враг дурак, бросаясь на вас с бластером, с он и так вас завалит.

17. Если вы взяли мегакселс, то все куда-то попрычтятся.

18. Консоль вылезет именно в тот момент, чтобы заслонить летящую в вас ракету.

19. Если у вас максимум брони, боеприпасов, все оружие, руна и квад... значит, через две секунды вас телефрагнут.

20. Если вы один, играя против четырех врагов, вооруженных ракетницами, убьете их всех... то через две секунды на сервер войдет пятый и вынесет вас из бластера.

21. Вероятность суицида обратно пропорциональна количеству фрагов, остающихся до fraglimit-a. Следствие: fraglimit не может быть достигнут никогда. Вами с уж точно.

22. Пущенная наугад ракета попадет прямиком в вас. Примечание №1: после чего вы сверзитесь в кислоту. Примечание №2: в кислоте вы приземлитесь на единственную на весь бассейн гранату.

23. Если рядом с вашим компьютером находится компьютер противника, и если последний захочет перегрузиться, то он обязательно нажмет RESET на вашем компьютере.

24. Респавн происходит в месте наиболее активных боевых действий спиной к ним, или в эпицентре взрыва BFG, или, в крайнем случае, у рейлгана, к которому бегут человек пять.

25. При игре в Интернете у вас есть шанс обогнать собственную ракету и взорваться на ней.

26. Если вы красиво вбежите в комнату, то это никто не оценит, а вас тут же убьют.

27. При запуске своего конфига вы ошибетесь в одной букве и запустите конфиг тракториста Васи с единственной командой seta name. Примечание: желание загрузить свой конфиг все воспримут как отмазку.

28. Из всех мишенной кемперы будут выбирать почему-то вас.

29. Если в клубе есть компьютер, который жутко тормозит, — на него посадят вас.

30. Если вы играете с напарником, то, как только вы наберете максимум брони, он случайно попадет в вас из рельсы.

31. Если напарник дропает вам оружие, то его обязательно халнет прячущийся за углом паренек с идиотским скином.

32. Если вы крикнете: "Я только что респавнился, дайте что-нибудь", — то напарники тут же подметут вообще все на базе. Примечание №1: после этого вас убьют враги. Примечание №2: зато при фразе "Кому нужен пяток ракетов?" сбегутся все, включая охрану флага и разведку.

33. Если вы, продемонстрировав молниеносную реакцию, выстрелите по внезапно появившемуся силуэту, то он окажется вашим напарником.

34. Любые ваши указания к боевым действиям по-

нимаются вашими товарищами по команде совсем не так, как они понимаются вами самими.

35. Какой подвиг бы вы ни совершили, всегда в команде найдется человек, который скажет, что он сделал бы это лучше.

36. Если вы беспрепятственно смогли принести чужой флаг на свою базу с это значит, что вы один на уровне.

37. Если вы из бластера все-таки завалили соперника с ракетницей, то к его оружию первым успеет его товарищ по команде.

38. Если ваша команда с большими потерями взяла флаг противника, то вашего флага на базе, скорее всего, нет.

39. При групповой игре вы получите попадание именно от наиболее тяжелооруженного противника.

40. В общем, если у вас еще осталось какое-то оружие... через две секунды пустите себе ракету в лоб.

41. Удачи!

ОТМАЗКОЛИСТ ДЛЯ ИГРАЮЩИХ В FPS

Как показывает практика игры в компьютерных клубах, главное — это не хорошо играть. Самое главное — это умение лепить отмазки... Итак, сотня отмазок играющих в FPS (экшены). Рекомендуется выучить их все наизусть и применять согласно ситуации. Учтите, что большинство отмазок взято из жизни, так что не претендуют на ярко выраженную "угарность", но, если представить, что это говорил реальный человек, сидя в реальном игровом клубе... Попробуйте. ;)

1. Я поддавался!!!

2. Ну конечно, как ламер с с ракет-лаунчером против шотгана!

3. Ну конечно, как ламер с с шотганом против ракет-лаунчера!

4. Клавиатура без кликера.

5. Клавиатура с кликером, но не конкретная какая-то. Нажимать трудно.

6. Клава мастдай. Ну, не знаю, мастдай и все.

7. Монитор 14 дюймов. Сакс.

8. Монитор 15 дюймов. Рулез, но точка не .25.

9. Монитор 21 дюйм. Отстой! В глазах рябит.

10. Ты быстрее меня лапами перебираешь, а мои на месте толчутся!

11. Монитор слишком яркий.

12. Монитор слишком темный.

13. Монитор не цифровой. Фигня, а не монитор. Нет, это дело принципа!

14. А ты подсматриваешь!

15. Ты подслушиваешь!

16. С ламерами не играю!

17. А ты оружие взять не даешь!

18. И вообще, в ту нычку только я хожу.

19. А я сидел неудобно!

20. Атмосфера не та... Вот если б мы в нашем клубе встретились...

21. Стол вареньем залит, а с ковриком я играть не могу.

22. Мышка Genius с непривычно.

23. Мышка Microsoft с отстойно.

24. Мышка слишком хорошая, я к таким не привык.

25. Мышь галимая, и вообще, я клавишник!

26. Ну да, я в тебя из шотгана, а ты убежал!

27. Да я просто в носу ковырялся!

28. Да ты вообще кемпер!!!

29. А ракеты наугад за угол пускают только ламеры...

30. Блин, пока думал, куда увернуться...

31. Сам лама, кемперить нечестно...

32. Блин, рэйл заело...

33. Как ламер с BFG против пукалки.

34. Как ламер с пукалкой против BFG.

35. А ты сам попробуй из BFG'и попасть с 2-х метров.

36. Ага, ныкаться в стенке все умеют...

37. А я разве не в твоей команде???

38. А что, можно на рэйлах???

39. Шарик из мышки вывалился.

40. Ну вот, стоило поддаться, как на шею сели.

41. У меня контактная линза выпала/очки запотели!

42. Че все так медленно???

43. Че все так быстро???

44. Забыл вставить шнур от наушников в штекер, вспомнил на 90-м фрейме.

45. Я же просил тебя сделать у себя погромче, а то мне не слышно.

46. Коврик слишком маленький.

47. Коврик слишком большой.

48. Драйвер мыши непривычный.

49. Пива много выпил.

50. Пива мало выпил.

51. Нельзя в меня стрелять с я пиво пил!!!

52. Слишком холодно с руки мерзнут.

53. Слишком жарко с пот кортит мышу.

54. Ни фиги не видно.

55. Я дальтоник (выясняется, когда при тимплеинном счете 100:100 и за секунду до окончания матча убивает своего).

56. Ты быстрее меня бегаешь.

57. Ты быстрее меня оружие перезаряжаешь.

58. Ты вообще все быстрее меня делаешь!!!

59. Мешает кошка (мышу пугает).

60. А у меня кнопки слиплись.

61. А с ламерами я не играю.

62. А я вот с позапрошлого года в Квейк не играл.

63. Постоянно отваливается ножка стула.

64. Падает монитор, приходится держать его рукой все время.
65. Стол шатается.
66. Стул шатается.
67. А-а-а-а! Коврик для мыши кончился.
68. Ой! От меня мышь убежала...!
69. А я этот уровень плохо помню...
70. Я буду играть, если в ту нычку хожу только я.
71. Оружия мало лежит.
72. Оружия много лежит.
73. Солнце в монитор светит.
74. У меня лампа отсвечивает.
75. Стол неровный, а с ковриком я играть не могу.
76. Я просто с жуткого бодуна.
77. Я устал.
78. А мне все пофигу.
79. Пальцы вспотели и скользят на клавиатуре.
80. Пальцы вспотели, и мышь выскальзывает.
81. А у вас мониторы все мухами засижены с ниче-го не видно.
82. А у вас мыши не так ездят, как у нас.
83. А у вас клавиши щелкают не так, как у нас/меня.
84. Ты меня пять раз подряд убил, все настроение испортил, а без настроения я не буду играть.
85. Клава на две (три, четыре) кнопки одновременно не реагирует.
86. А почему тебе две ракеты надо, а мне одну?
87. Ты не даешь мне родиться!!!
88. Кто-то мне все время сообщения слал.
89. Я красный, меня издали видно.
90. Я красный s у меня все тормозит.
91. Я играю для удовольствия, а не за фраги.
92. Стул высокий.
93. Стул низкий.
94. Стол высокий.
95. Стол низкий.
96. Ты сегодня нетрезв s у тебя все халявы проходят.
97. Я все время спотыкаюсь обо что-то!!! Вариант: "об кого-то!"
98. Да ты все время на одном месте стоишь, вот я и попасть не могу...
99. У меня просто ник сегодня другой.
100. Так нечестно!!! Я стрелял в стену, а попал в тебя!!!

СПИСОК САМЫХ СЕКРЕТНЫХ ЧИТОВ ДЛЯ COUNTER-STRIKE

1. Команда `cl_hidefrags 1` позволяет фрагам лучше прятаться в темных проходах. Это самая лучшая команда из всех, что начинаются с `cl_...`
2. Если набрать команду `bind mouse1 kill`, то вооб-

ще будешь убивать наповал с одного выстрела, хоть в небо стреляй.

3. Если файл `mp.dll` переименовать в `mp5.dll`, то пулеметик `mp5` будет попадать всегда в голову с любого расстояния.

4. Очень сильное действие производит переменная `mp_footsteps`. Если написать `mp_footsteps 0`, то у терроров броня становится в три раза мощнее, а если `mp_footsteps 1` — то у контров.

5. Если у вас в имени встречается подстрока "Bot", то автоматически включается встроенный в ХЛ искусственный интеллект, управляющий в обычных условиях поведением спецназовцев из ХЛ, который начинает сам наводиться на врагов, без участия игрока, а кроме того, лучше кидает гранаты. Однако про флеш-гранаты AI не знает (их ведь в ХЛ не было), потому не использует. Замечено, что если назваться не просто "Bot", а "BotBotBotBot [Bot]", то AI начинает требовать больше системных ресурсов, но и играет в пять раз лучше.

6. Очень мощная читерская команда — `lightgamma`. Она включает, как вы уже, наверное, догадались, гамма-лучи. Если написать, например, `lightgamma 1`, то из ваших пушек кроме обычных пуль будут вылетать гамма-лучи, которые пробивают неограниченное количество стенок и отнимают до 200 хитпойнтов.

7. Если с помощью любого редактора стереть 666 байт в файле `client.dll`, то у вас каждый раунд будет \$16000.

8. Наберите в консоли `alias super puper alias puper super super` — результат превзойдет все ваши ожидания.

9. Еще одна команда из серии `cl_`: `cl_forwardspeed 10`. Что она делает, никто толком не знает, потому что все команды, начинающиеся с `cl_`, являются системными и потому нигде не документированы, но что-то очень крутое.

10. Набираете в консоли `impulse 666` — появляется новое оружие, 5-2: шестиствольный бластер, стреляющий плазмой и самонаводящимися ракетами.

11. Если нажать одновременно `shift-control-alt`, затем, не отпуская кнопку, повернуться три раза вокруг себя, потом стрельнуть 5 раз в воздух и сказать "Ура-чака! Ура! Ура!", то у каждого террора появляется по бомбе и каждый из них может поставить свою бомбу где захочет.

12. И, наконец, команда `quit` переводит игрока в такой режим, что ему вообще по фигу вражьи выстрелы.

ЕСЛИ БЫ WINDOWS БЫЛА НАПИСАНА В ОДЕССЕ

1. После загрузки Windows появляется надпись "Я загрузилась-таки!" и в течение 15 минут играет мело-

дия "Семь сорок", которую нельзя ни приостановить, ни отменить.

2. При нажатии на клавишу "Старт" появляется сообщение "Ну шо ты тут клацаешь, пошел бы лучше в футбол поиграл..."

3. Клавиатурный драйвер автоматически преобразовывает букву "г" в букву "х", а букву "ч" в букву "ш".

4. При открытии нового документа по умолчанию ему присваивается название "Шоб ты был здоров.doc".

5. При подключении к Интернету появляется надпись: "Шо ты занимаешь линию? А вдруг мама позвонит?"

6. При открытии любой папки или файла появляется предупреждающее сообщение: "И оно тебе туда надо?"

7. При инсталляции любой программы появляется сообщение: "Ну и куда ты собираешься ее ставить, а? Ты купил новый харддрайв?"

8. Размеры файлов указываются с точностью до бита, а вместо таймера в панели встроен счетчик потребления электроэнергии за время работы компьютера.

9. При вызове справочной системы всегда появляется инструкция по приготовлению фаршированной рыбы.

10. Каждые 30 минут автоматически включается screensaver с надписью: "Ой-вей, я устала..."

АНЕКДОТИЧЕСКИЙ МИКС

По утверждению ряда программистов, Гарри Каспаров во время недавней игры с шахматным компьютером использовал секретный код, давший его королю бессмертие.

Хотите получить много \$\$\$\$? Все очень просто, от вас практически ничего не требуется. Просто нажмите клавишу Shift и, удерживая ее, зажмите клавишу 4.

Стоят два хакера и разговаривают на ассемблере.

Реклама: два часа ночи, звонок. Сонный мужчина:

— Алло! — тишина. Кладет трубку. Ровно через 45 секунд опять звонок:

— Алло — тишина. Повтор звонка 65 раз с регулярностью 45 секунд.

Мужик — пиинииииииии (длинный продолжительный писк, которым на телевидении заглушают маты), а на другом конце провода довольный сисоп с улыбкой во всю широту натуры, обнимающий небольшую корбочку. Голос за кодром:

"Делай все, что тебе нравится, вместе с модемом ZyXel U1496E."

Приходит сантехник (С.) к программисту (П.) ремонтировать засорившуюся раковину и начинает ковыряться в отстойнике.

С.: А у вас тут из сети все на винт падает... вот и забил.

П.: Надо винт больше ставить?

С.: Нет, винт надо вообще спилить...

Мама спит, она устала,
Я модем включать не стала,
И зачем к модему лезть,
Если выделенка есть?

Приходит один фидошник к другому на День Рождения. Приносит открытку. Навороченная, очень красивая, на ней красивыми буквами написано: "Поздравляю с Днем Рождения"... Именинник открывает открытку, а там большими корявыми буквами написано: "см. Сабж".

Путин поручил Биллу Гейтсу написать новую программу. Для вывода России из кризиса. Таким образом, у России снова появится реальный шанс зависнуть над пропастью.

...В новом тысячелетии люди не будут лгать, воровать, убивать. Все это за них будут делать компьютеры...

Добро пожаловать в программу установки Windows.

Откиньтесь в кресле, расслабьтесь, закройте глаза и молитесь.

Сидят 2 программера в ресторане, разговаривают на всякие отвлеченные темы. Мимо них проходит девушка. Один программист говорит: "Ты посмотри, какие у нее пропертисы!" Другой отвечает: "Бесполезная: я вчера затестил — все read only!"

Если бы на станцию МИР была установлена Windows 95, то станция бы еще висела и висела.

Встречаются два программера: один веселый и с пивом, другой грустный, но с коляской...

Один говорит:

— Ты чего такой грустный?

— Вот видишь (указывая на коляску) — ни UNINSTALL ни UNDO не помогли...

— ABORT надо было делать!

Одиночество — это когда есть E-mail, а письма приходит только сервер рассылки!

Никто еще не видел столько порно, как Интернет Эксплорер.

Возвращается муж внезапно домой... из Интернета...

Просыпается программист с большого бодуна, поворачивается, а рядом какая-то девушка лежит. — Обнаружено новое устройство.

В Интернете прошел первый конкурс красоты. Звание Мисс Интернет завоевала девушка В_21399KS.JPG. Поздравляем победительницу!

Долгое время существовала гипотеза, что если миллион обезьян посадить за пишущие машинки, то, по теории вероятности, через некоторое время они напечатают "Войну и мир". Теперь, с развитием Интернета, мы знаем, что это не так...

Беседуют два программиста.

— Чем программист отличается от обычного смертного?

— А тем, что в состоянии ответить на вопрос, в котором уже заключен ответ.

— Это как же?

— Ну, например, ответь на вопрос: сколько будет $2 \times 2 = 4$?

— Естественно, TRUE!

В фирму для рутинной работы на компьютере устраиваются три претендента. Первого зашедшего на собеседование спрашивают:

— Вас интересуют порносайты в Интернете?

Тот подумал: если сказать, что интересуют, то придут за сексуального маньяка.

— Нет, не интересуют.

— Свободны!

Заходит второй, ему тот же вопрос. Он подумал: если сказать, что не интересуют, то сочтут за ненастоящего мужика.

— Да, интересуют.

— Свободны!

Тут заходит третий.

— Вас интересуют порносайты в Интернете?

— А что такое Интернет?

— Оформляйтесь на работу!

Новый процессор от фирмы AMD с тактовой частотой 2 GHz занимает сегодня ведущее место на рынке электроннагревательных приборов.

Наконец компания Microsoft честно вынесла каче-

ство работы Windows в название: Windows XP (Хрен Работает).

Суббота, в компьютерной фирме рабочий день. Телефонный звонок.

Фирма:

— Доброе утро.

Женский голос шепотом:

— Алло.

— Да, я вас слушаю.

— Я вчера у вас компьютер покупала.

— И?

— Вот он сломался, вы можете починить?

— Говорите громче, я вас не слышу.

— Громче не могу, муж услышит — убьет.

Доктор ставит хакеру диагноз:

— Итак, дорогой, вам осталось жить 30 дней.

— Извините, доктор, а где можно скачать crack?

Закончился бой, квакеры сдают на склад оружие.

Подошел один — сдал шотган, другой — гвоздомет и т.д. Вдруг бежит ламер и орет: "А у меня ракета, а у меня ракета..." Все на него так странно смотрят, думают — вот придурок. Ламер подбегает, поворачивается к ним спиной, наклоняется и говорит: "Доставайте".

Останавливает дорожная полиция машину, из машины вываливается сильно пьяный водитель. Полицейский спрашивает:

— Ваши права?

Водитель отвечает (с трудом ворочая языком):

— Root!

Серьезная организация возьмет на высокооплачиваемую должность опытного хакера. Резюме просим размещать на главной странице сайта www.microsoft.com.

День, когда Микрософт выпустит хоть что-то, что не будет тормозить, будет днем, когда они начнут производить автомобили.

Звонок на радио:

— Поставьте, пожалуйста, песню Пугачевой про то, как у нее завис Windows!

Ди-джей (после паузы):

— Я не могу вспомнить у Пугачевой такой песни! Можете напеть?

— Ну, там еще в припеве: "Кликну, а в ответ тишина, снова я осталась одна... Сильная женщина плачет у окна..."

Хакеры из Санкт-Петербурга взломали сеть Microsoft и внесли изменения в ключевые коды новей-

ших разработок корпорации. Microsoft выражает им благодарность — теперь все работает.

Если вы получили письмо со словами “повестка” и “военкомат”, разорвите его на месте, потому что вас лишат на 2 года компьютера и Интернета.

Сначала Джон Леннон назвал свою группу Beatles. Но оказалось, что адрес www.beetles.com уже занят какими-то жуками. С тех пор группа называется Beatles.

Новая русскоязычная поисковая система “Иван Сусанин”.

— Говорят, что русским было очень сложно опустить “Мир” обратно на землю...

— Да чего уж там. Самой сложной частью всей операции была инсталляция Windows 95 на бортовые компьютеры “Мира”. А упал он сам...

Фирма Microsoft выпустила Windows for woman. Основное отличие продукта в том, что две кнопки — Yes и No — заменены одной: Maybe...

Благодаря американской компьютеризированной системе выборов президента тысячи российских хакеров смогли принять участие в голосовании...

Программист на заправке:

— У вас какой бензин?

— Девяносто пятый.

— А нет девяносто восьмого или двухтысячного?

Идет программист с работы. К нему подходит мальчик.

— Дяденька, скажите, сколько времени?

— Сколько времени.

Только компьютерщик может попросить у начальника 200 долларов на память. И ему дадут.

Сидят два интернетчика. Один читает вслух объявление в газете:

— Красивая девушка. 90х60х90. Выполнит все твои желания. Плата — 1000р. за ночь!

Второй, заглядывая в газету:

— А со скольких у нее ночь?

Заходит компьютерщик в булочную после бессонной ночи у компьютера, до утра провозившись с установкой кривой видеокарты, и говорит:

— Мне, пожалуйста, буханку черно-белого хлеба и батон цветного...

Интернетчик орет на жену:

— Ты изменяла?

— Нет, что ты! Как ты мог подумать такое!

— Нет, лучше сразу скажи, ты изменяла?

— Да перестань, и в мыслях не было!

— Если я узнаю, что ты изменила, убью!

— Скажи мне, что случилось?

— Что-что! В Интернет войти не могу, сервер выдает “Ваш пароль неверный”! Не мог же он сам измениться! Ты изменяла?!

Не кажется ли вам символичным, что праздник мелких пакостей и легких ужасов в Штатах называется “Хелло, Win”?

Приходит программист домой, к нему подбегает кошка и начинает усиленно ластиться, лизать руку, мурчать и т.д. Жена, увидев это, спрашивает:

— Что это вдруг случилось с кошкой? Чего она руку-то лижет?

— Как чего? Мышкой пахнет...

Когда нормальный человек, уезжая из дома, надевает на жену пояс верности, веб-дизайнер ставит на нее счетчик...

Летит компьютер с 9-го этажа и думает: “Вот бы сейчас зависнуть...”

Объявление в Интернете: “Куплю винчестер. Жесткие диски не предлагать!”

Магазин по продаже компьютеров. Клиентка — богатая, но не разбирающаяся в компьютерах дама. Продавец:

— Ну вот, я вам подобрал жесткий диск получше...

— Получше — это пожестче?

— Будьте добры, позовите, пожалуйста, Ваню.

— Вани нет, он покинул этот мир.

— Он что, умер?

— Нет, к Интернету подключился.

По окончании инсталляции программ Microsoft очень часто можно прочесть: “Мы долго и упорно работали. Наслаждайтесь!” После работы с некоторыми программами Microsoft хочется изменить эту надпись таким образом: “Мы долго и упорно работали. Теперь... ваша очередь!”

Умирает Питер Нортон. На том свете ему за многочисленные заслуги перед компьютерщиками всего мира предлагают выбрать место жительства — Рай или

Ад. Походил Нортон по Раю, посмотрел — Ангелы на лирах играют, нектар пьют — скучно. Пошел на Ад посмотреть. Заходит, а там Билл Гейтс за компом сидит — клавиши топчет. Глянул на это дело Питер и пулей к Богу: "Все, — говорит, — хочу в Аду жить!" Бог начинает выяснять причину такого решения, Нортон объясняет про скуку в Раю и про то, как в Аду Билл Гейтс за компом развлекается. На что Бог отвечает Нортону:

- Он не развлекается — это у него Адское наказание.
- Какое?!
- Он пишет Microsoft Office, чтоб работал под OS/2 на EC-1840.

Компьютерщик говорит девушке:

- Ты мне сегодня во сне приснилась!
- В эротическом?
- Нет, в обычном.
- А как ты их вообще различаешь?
- А у эротических расширение jpg.

Девушка-программер едет в трамвае, читает книгу. Старушка смотрит на девушку, смотрит на книгу, крестится и в ужасе выбегает на следующей остановке. Девушка читала книгу "Язык Ада".

Дочь просит интернетчика:

- Папа, посмотри, пожалуйста, какая на улице погода.
- Сейчас, — ответил тот и набрал в браузере <http://weather.cnn.com>.

Интернетчика спросили:

- Что такое "Червона Рута"?
- Это женщина-админ на сервере Компартии.

Идет программист по улице, видит — его приятель-коллега на новеньком красном Ferrari 512TR.

- Откуда такая машина?!
- Да из NFS дебаггером выдрал.

Познакомился интернетчик с девушкой, погуляли, он и спрашивает:

- Как бы нам еще встретиться?

Она ему на бумажке телефон написала и уехала. Он смотрит на бумажку: "На ICQ не похоже... На IP тоже..."

Так и не состоялась любовь...

Ползет по улице в дымину пьяный хакер. Еле руки-ноги передвигает. А навстречу ему другой, трезвый:

- Слушай, Вася, ты чего? Ведь ты же неделю назад закодировался?
- Ага! — ик! — А я — ик! — в-вчера к-к-код подобрал...

Следом за акцией "Клики Деда Мороза!" компания Coca-Cola планирует с Нового Года запустить акции "Бэкапни Деда Мороза" и "Форматни Снегурочку".

Преподаватель в театральном ВУЗе — студенту-компьютерщику:

- Нежность надо изобразить! Нежности! А не эту идиотскую ухмылку! Ну, представьте, что вы смотрите на монитор с OS/2. Хорошо. Вот так лучше. А теперь представьте на мониторе "Юникс". Браво! Отлично! Сам Станиславский был бы доволен. А теперь изобразите чувство негодования. Опять не получается. Хорошо. Представьте на мониторе Windows 95. Я просил негодование, а не взрыв бешенства. Ладно. Тогда представьте на мониторе Windows 3.11. Это скепсис, а не негодование. Представьте тогда Windows NT. Мне не нужна ласковая улыбка! Мне нужно негодование! Ну, давайте вообразим на мониторе Internet Explorer. О! Негодование сыграно отлично. Ну и наконец, сами изобразите мне какое-нибудь чувство, представив на экране "Лексикон". Молодой человек! Не надо блевать в аудитории!

Спрашивают у программиста:

- Какая у вас в детстве была любимая книга?
- Наверное, эта: "Винни-Пух и *.."

— Убирать за собой надо... — раздраженно сказал программист, удаляя папку mssetup.t.

Идет Илья Муромец по полю. Видит — Змей Горыныч сидит. Подкрался к нему Илья и срубил голову. У Змея Горыныча две выросло. Срубил Илья ему две — четыре выросло! Срубил четыре — выросло восемь!!! И так далее... И вот когда Илья Муромец срубил 65535 голов, Змей Горыныч помер... Потому что был он 16-битным.

У молодого хакера спрашивают:

- Максим, ну что тебе нравится, кроме компьютеров и женщин?
- Как что? Девушки и калькуляторы.

— Что означают числа 95, 98 и 2000 после логотипа Windows?

- Минимальное количество переустановок, прежде чем вы привыкнете.

Построили в США очередной суперкомпьютер. Задали ему задачу предсказания будущего. Позвали президента Буша — чтоб показать. Буш подумал-подумал и спросил:

- Когда начнется 3-я мировая война?
- В 2xxxх году.
- Буш думает, чего бы еще спросить.

— А сколько будет стоить пепси-кола после 3-й мировой войны?

— Пепси будет стоить пятьдесят копеек...

Стоят два бомжа у компьютерного магазина на Арбате и ругаются:

— Ишь, до чего эти новые русские дошли — коврик для мыши покупают...

Работник одной фирмы сидит и вносит в электронную таблицу расчетные счета, выплаты, сколько товара продано и т.п. Закончив работу, он нажимает на SAVE, на что Excel выводит сообщение "Illegal operation!". Работник с удивлением:

— И откуда они узнали, что операции нелегальны?!

Два "новых русских" сидят за компом. У одного в руках многозарядная винтовка, у другого — копошится живая мышка. Оба молча смотрят на черный экран монитора. Наконец тот, у которого мышка, достает мобильник и звонит: "Але! Ну что, что-то опять не работает... Да уже и винчестер купили, и мышку... а он опять не грузится".

— Привет, дорогая. Мой муж наконец-то разрешил мне пользоваться своим компьютером, даже завел почтовый ящик. Так что пиши мне по адресу: жена саба жизни точка нет.

— Что такое "plug and play" в Windows?

— Нашла не знаю что. Вставьте дискету не знаю с чем.

"Майкрософт" подала в суд на компанию, выпускающую стиральный порошок "Дося". "Майкрософт" не понравился девиз рекламы фирмы "Дося": "Если нет разницы, то зачем платить больше?". Адвокаты "Майкрософт" утверждают, что именно после показа этой рекламы миллионы россиян бросились в магазины покупать нелегальные (пиратские) копии Windows...

— А что это у тебя все время ScanDisk запускается? Сломалось что-нибудь?

— Да нет, это обычная реакция Windows на выключение компьютера кнопкой питания.

— Разве ты не знаешь, как правильно выключать компьютер?

— Я-то как раз знаю, а вот Windows — нет!

В России и в США одновременно созданы самообучающиеся компьютеры с искусственным интеллектом. Ровно через 1 год 22 дня 13 часов 25 минут 34 секунды американский компьютер взломал управление ядерными ракетами и уничтожил все живое. Русскому же компьютеру было все равно — он спился где-то месяцами за 5-6 до этого.

В интернет-клуб врывается взъерошенный парень с пистолетом:

— Это ограбление! 10 часов интернета, быстро!

Идет мужик по лесу. Вдруг видит — на полянке сидит паренек и красит ромашку в зеленый цвет.

— Парень, ты что делаешь?

— Как что? К ICQ коннектусь

Разговаривают два программиста:

— Слушай, я вчера в магазине такую вещь видел — чувствую, что для компа, а для чего нужна — понять не могу...

— А как называется?

— Мышеловка.

Когда были выпущены первые тамагочи, фирма Microsoft подала в суд на компанию разработчика тамагоч за украденную идею, мотивируя это тем, что еще в 1995 году была создана программа, требующая постоянного ухода, которая умирала, как только что-то делалось не так, как надо. Называлась — Windows 95...

Договорились два приятеля передать по модему Win'95. Начали, скорость хорошая. Первый посмотрел на монитор и видит — Linux льется. Он голосом позвонил второму и говорит:

— В чем дело?

— А у меня модем с протоколом коррекции ошибок.

Адвокат говорит на суде речь:

— Прошу принять во внимание, ваша честь, что у моего подзащитного было тяжелое детство — родители не купили ему персонального компьютера.

Что такое Windows 95?

32-битное расширение к 16-битной заплатке на 8-битной операционной системе, изначально написанной для 4-битного микропроцессора, разработанного 2-битной компанией, которая не переносит ни 1 бита конкуренции...

Идут курсы "Майкрософт" по Win'98. Инструктор (И) читает лекции чайникам-слушателям, среди которых случайно затесался программист:

(И) — Windows'98 — это абсолютно надежная система, но если все же что-то случится, то для этих целей существует утилита Scandisk, которая работает абсолютно безупречно. Главное: не вздумайте отключать автоматический запуск этой утилиты после сбоев в работе. Вот недавно был такой случай: один программист удалил Scandisk, и когда Windows'98 случайно повисла, то после перезагрузки жесткий диск был поврежден, а

неисправность не была устранена. А на другом компьютере, где была установлена эта утилита, после сбоя в работе Windows'98 проверила диск, поставила новые параметры и для подстраховки перезагрузила компьютер.

(П) — Ага, знаю я этот компьютер, до сих пор Scandisk'ом проверяется, ставит новые параметры и для подстраховки перезагружается...

ВИДЫ ПОЛИТИЧЕСКИХ ВИРУСОВ

"Учиться, учиться, и еще раз учиться, и еще раз учиться, и еще раз учиться, и еще раз учиться, и..."

/компьютерный вирус ЛЕНИН.exe/

"Есть винчестер — есть проблема, нет винчестера — нет проблемы!"

/компьютерный вирус СТАЛИН.exe/

"И в boot-секторе должна расти кукуруза!"

/компьютерный вирус ХРУЩЕВ.exe/

"Дорогие товарищи! С чувством глубокого удовлетворения... глубокого форматирования на нижнем уровне!"

/компьютерный вирус БРЕЖНЕВ.exe/

"Хочешь сохранить свои данные? Напечатай 5000 раз "Я бросил пить в рабочее время!"

/компьютерный вирус АНДРОПОВ.exe/

"Не приходя в сознание после цирроза Partition Table, Ваш компьютер приступил к работе".

/компьютерный вирус ЧЕРНЕНКО.exe/

"Мы тут с товарищами посоветовались и решили немножечко перестроить Ваши данные, чтобы ускорить, так сказать, Ваше мышление!"

/компьютерный вирус ГОРБАЧЕВ.exe/

ЕСЛИ БЫ ПРЕПОДЫ БЫЛИ ОПЕРАЦИОНКАМИ...

Препоод DOS

Способен обучать только одного студента, но отдает ему все свое время. Если же студента все-таки отчисляют, увольняется вместе с ним.

Препоод Win 3.11

В прошлом это препода DOS, прошедший дополнительную подготовку. Теперь у него есть некоторые наглядные пособия и несколько приемов, при помощи которых (как, по крайней мере, говорят), он может обучать несколько студентов. На самом деле у него хватает времени только на одного, максимум на двух, но тогда процесс обучения затягивается и теряет эффективность. В случае отчисления одного студента быстро теряет форму, и дело все равно заканчивается увольнением по собственному желанию. Таким образом,

избавиться от него очень легко — достаточно подсунуть ему какого-нибудь нерадивого студента.

Препоод Win'95

Плод еще одних курсов повышения квалификации преподав DOS. Препоод, прошедший эти курсы, старается скрывать свое темное прошлое, но, тем не менее, гордится своим умением обучать студентов индивидуально, как это делают преподав DOS. Отказывается работать в университетах старого типа и очень любит просторные аудитории. Никогда не считается с мнением ректора и говорит, что лучше него знает, как работать со студентами. Самомнение его настолько велико, что он пытается сам определить, где лучше проводить занятия, и, даже если он выбрал общественный туалет в качестве аудитории, переубедить его бывает весьма сложно. Может одновременно обучать нескольких студентов, но способен запросто забыть о существовании какого-нибудь из них. Постоянно улыбается, даже когда спорит с ректором или увольняется. Уволиться может по самым неожиданным причинам — например, если его попросили пересадить студента за другую парту. Иногда увольняется и вовсе без причин. Несмотря на это, очень популярен как среди ректоров, так и среди родителей, которые зачастую еще с детского сада готовят своих детей к обучению у преподав Win'95.

Препоод OS/2 Warp 3

Кардинально отличается от предыдущих методами обучения. Некогда эти методы подавали большие надежды, но в последнее время они утратили популярность, и ректоры университетов все реже и реже берут к себе этих преподав. Препоод OS/2 Warp 3 всегда мог обучать несколько студентов, деля при этом свое внимание между ними сообразно способностям каждого. Не имея ничего общего с преподами DOS, он, тем не менее, по просьбе ректора и за дополнительную плату может одновременно с общим потоком обучать несколько студентов так, что они думают, что с ними работают индивидуально (правда, у этих студентов складывается не лучшее впечатление о скорости работы препода). Как и препода Win'95, он не работает в старых и тесных помещениях. Крайне редко увольняется по собственному желанию, ибо очень любит свою работу. Иногда, увлекшись, он забывает о существовании ректора и перестает поддерживать с ним контакт. Ректору в таком случае советуют немножко подождать, пока тот вспомнит о нем, но на деле чаще всего единственное, на что реагирует препода, — это приказ о его увольнении. Хотя, даже увольняясь, препода OS/2 Warp 3 успевае принимать зачеты у студентов.

Препоод OS/2 Warp 4

Это бывший препода OS/2 Warp 3, решивший идти

в ногу со временем и прошедший курсы переподготовки, которые должны были сделать его не менее популярным, чем препод Win'95, и избавиться от всех недостатков, присущих преподу OS/2 Warp 3. Фактически же после этих курсов он стал более требовательным к размеру помещения, научился улыбаться а-ля препод Win'95 и стал чаще увлекаться каким-либо конкретным студентом, забывая про всех остальных, а вместе с ними и про ректора.

Препод WinNT

Готовили его там же, где и препода Win'95. Внешне он очень на него похож, только чуть реже улыбается. Хорошо умеет работать с несколькими студентами, никого не обделяя своим вниманием, но очень строг к неуспевающим и отчисляет по первому требованию ректора, а иногда и без такового. Уволить же его самого практически невозможно, его можно лишь убить. Требует очень больших помещений, но даже в них чувствует себя скованным. Очень часто, читая лекцию, загоняет студентов в угол и ходит по аудитории огромными кругами.

ПИСЬМО РУКОВОДИТЕЛЯ КОМПАНИИ ПРОГРАММИСТАМ...

Господа, тот, кто уходит из комнаты последним, ОБЯЗАН выключить свет, вентиляторы и закрыть окна.

Как определить, что ты последний:

- в комнате больше никого нет;
- с тобой все попрощались;
- соседи не отзываются.

Как определить, что горит свет:

- посмотреть на потолок;
- перевести взгляд с монитора на клавиатуру;
- пощелкать выключатель.

Как определить, что включен вентилятор:

- дует;
- вращается пропеллер;
- сунуть палец (не рекомендуется).

Как определить, что открыто окно:

- с улицы слышны звуки;
- дует;
- свежий (несвежий) воздух;
- высунуться (несильно).

ПРОГРАММЫ ПАРТИЙ

Все, конечно, слышали выражение "программа партии". А что было бы, если бы политические партии действительно писали программы?

Программа КПРО

Последние версии документированы как совместимые с другими программами, но на самом деле после установки стремятся их уничтожить. Интерфейс текстовый, белые буквы на красном фоне. Ядро написано более ста лет назад, с тех пор не только не исправлены старые глюки, но и добавлены многие новые. Считает, что все файлы должны быть одинакового размера. Периодически объявляет какое-нибудь расширение вредным и удаляет файлы с этим расширением по всему диску. Запросы на подтверждение имеют единственный вариант ответа: "Даешь!" Пытается выделять под свои задачи ресурсы, не заботясь об их физическом наличии, и в случае неудачи блокирует вывод сообщений об ошибках. При запросе диагностики выводит заранее сформированный файл, сообщающий, что все хорошо. Не принимает электронную почту извне и прибивает задачи, пытающиеся ее отправить. Несовместима с современной техникой. Не может быть деинсталлирована легальными средствами.

Программа ЛДПР

Имеет яркий, аляповатый интерфейс и неотключаемые звуковые эффекты повышенной громкости. Может быть инсталлирована хоть на XT, однако заявляет о чрезвычайно высоких требованиях к системным ресурсам и на любой машине стремится захватить их как можно больше. В сообщениях активно использует нецензурную лексику, в особенности если пользователь — женщина. Постоянно грозит взломать сервер Пентагона и устроить mail-bombing президенту США, но физически не содержит модулей, способных на что-то подобное. Выводит множество предупреждений и сообщений об ошибках, в том числе самых невероятных, но никогда не виснет, не падает и не выгружается из памяти, даже если пользователь очень захочет. При выводе диагностики начинает торговаться с пользователем, обещая вывести хорошие результаты, если ей выделят больше ресурсов. Запрашивает высокую цену за установку и вдвое большую — за деинсталляцию.

Программа "Яблоко"

Имеет красивый, стильный, но не всем понятный интерфейс. Отказывается работать с другими программами. Содержит мощный диагностический модуль, всегда готова дать пользователю подробный совет в любой ситуации, но на предложение выполнить конкретную операцию неизменно выдает сообщение с аргументированным объяснением, почему данная операция выполнена быть не может. Работает только на компьютерах фирмы Apple.

Программа НДР

Некогда была главным системным модулем и по-прежнему пытается выполнять эту функцию. Имеет непонятный интерфейс и нечитабельную документацию. Сообщения об ошибках приписывает предыдущим и последующим версиям, а также внешним процессам. Пытается решить проблему нехватки ресурсов, постоянно прося пользователя вставить новую дискету и обещая впоследствии отдать две. Когда задача запрашивает память, сообщает, что память успешно выделена, но на самом деле выделяет ее не раньше чем через полгода, отобрав у других задач. В конечном итоге наглухо вешает машину.

НАБЛЮДЕНИЕ ОПЫТНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

В прошлом году один мой друг заапгрейдил Девушку 1.0 до Жены 1.0 и обнаружил, что она занимает кучу памяти и оставляет очень мало системных ресурсов для других приложений. И недавно он заметил, что Жена 1.0 еще и запускает дочерние процессы, которые тоже отнимают ценные ресурсы. Ни в рекламных листках, ни в документации такой феномен не был описан, хотя по информации, полученной от других пользователей, подобного и следовало ожидать в связи с природой данного приложения. Вдобавок ко всему Жена 1.0 устанавливается таким образом, что всегда запускается при инициализации системы и следит за процессом работы. Он обнаружил, что некоторые приложения, в том числе Футбол 10.3, Пивцо 1.5 и Рыбалка 7.0 вообще перестали работать в его системе, вызывая аварийный сброс при попытке выполнения (хотя никогда раньше таких проблем не было). При установке Жена 1.0 не предоставляет выбора, устанавливая нежелательные добавки, вроде Теши 55.8 и бета-релиза Шурина. Также кажется, что производительность системы падает с каждым днем.

В следующем релизе Жены 2.0 нам хотелось бы увидеть такие возможности: кнопка "Не напоминай мне больше"; кнопка минимизации; опция в Uninstall, позволяющая установить Жену 2.0 таким образом, чтобы в любой момент можно было удалить ее без потери cash и других системных ресурсов; опция, позволяющая запустить сеть в режиме неразборчивости, что делает функцию опробования системного оборудования значительно более полезной. Лично я решил избежать всех головных болей, связанных с Женой 1.0, и продолжать использовать Девушку 2.0. Но все равно у меня с ней возникли проблемы. Оказывается, невозможно поставить Девушку 2.0 поверх системы с Девушкой 1.0: сперва необходимо удалить Девушку 1.0. Другие пользователи говорят, что это очень старая

ошибка и что я должен был бы о ней знать. Говорят, разные версии Девушек конфликтуют по поводу совместного использования порта ввода-вывода. Думаю, они давно могли бы и исправить такую глупую ошибку. Хуже того, программа удаления Девушки 1.0 работает нестабильно, иногда оставляя в системе следы работы приложения. Еще один неприятный момент: все версии Девушки постоянно выводят короткие надоедливые сообщения о необходимости апгрейда до Жены 1.0.

Предупреждение об ошибке: у Жены 1.0 есть недокументированная ошибка. Если попытаться установить Любовницу 1.1 без удаления Жены 1.0, Жена 1.0 уничтожит все файлы MS Money и затем сама себя удалит. Затем Любовница 1.1 откажется продолжать установку, заявляя о недостаточности ресурсов.

Чтобы обойти описанную выше ошибку, попробуйте установить Любовницу 1.1 на другой системе и никогда не запускайте приложения для передачи данных вроде Laplink 6.0. Также берегитесь аналогичных shareware-приложений, способных перенести вирусы и заразить Жену 1.0. Еще одно решение — работать с Любовницей 1.0 анонимно через провайдера. Но и здесь приходится быть осторожным, чтобы случайно не скачать себе по UseNet вирус и не подсадить ресурсы MS Money.

РЕАЛЬНЫЕ ИСТОРИИ

Не так давно вернулся из Чечни один парень из нашего отдела, отличный оперативник, но человек от компьютеров далекий, как слон от Антарктиды. Особо он про свою командировку старается не вспоминать, но вот персонально мне (как основному компьютерщику отдела) одну историю рассказал.

Шел бой за один населенный пункт (кишлак, по-русски говоря), наши ребята засели за углом дома, не имея возможности высунуться: хачи заняли кирпичный дом (видимо, раньше принадлежавший местному председателю) и прекрасно оттуда простреливали улицу. Одной из главных проблем была невозможность использовать артиллерийскую или авиационную поддержку. Хачи же, пользуясь ситуацией, вели "беспокоящий" огонь. Надо заметить, что пули от АК-74 имеют очень большую склонность к рикошетам, так что наши ребята чувствовали себя весьма неудобно... И был среди них один парнишка, простой призывник, в прошлом сисадмин (!).

Так вот, когда очередная шальная пуля просвистела над его головой, нервы у пареньки сдали, и с ревом "ИДэДэКуДэ!!!" парень ломанулся в атаку. Остальная группа за ним. Что парадоксально, так это то, что боевики от такой наглости просто офигели и пропустили тот момент, когда вся группа, дружно воля что-то несусветное, диким стадом вломилась в этот самый дом председателя. В общем, тот кишлак наши ребята взя-

ли. Кое-кого, конечно, ранило, но обошлось без серьезных проблем. Сисоп вообще отделался легким испугом, хотя в атаку ломанулся впереди всех. Когда вечером наш опер поинтересовался у паренька, что это он орал, ответом ему было недоуменное молчание, а затем вопрос: "А ты что, про Doom вообще ничего не слышал?". Будете смеяться, но "кодовое словечко" стало своего рода талисманом отряда на весь срок командировки. Можете себе представить глаза нашего опера, когда я ему объяснил, что же это значит. Казалось бы, смешной эпизод, но могло ведь и убить...

У меня знакомый кулер решил поменять, точнее вентилятор, сам радиатор решил оставить. Выключил машину, вытащил кулер, раскрутил его, прикрутил новый вентилятор и включил комп. Биосовский тест прошел нормально. Начал грузиться мастдай. Загрузился и пишет "обнаружено новое устройство, сейчас к нему устанавливаются драйвера". Теперь представьте, какая истерика случилась с моим знакомым...

P.S. Как выяснилось, он на модеме джампер случайно задел.

Работаю я в сервис-центре компьютерной фирмы. Приходит однажды клиент и громко так, на весь зал заявляет: "Вы мне монитор плохой продали!" Без лишних слов беру монитор и ставлю его на проверочный компьютер. После прогонки тестов обращаюсь к клиенту и спрашиваю: "Так в чем, собственно, заключается проблема?", после чего мы слышим громкий и предельно ясный ответ, в котором описывается вся глубина беды, происшедшей с человеком: "Он у меня русских букв не показывает!".

Еще в школьные годы сидим в кабинете информатики с друзьями, пьем пиво.

Учительница информатики — ламер полный. Подходит с 5.25" дискетой и говорит: я, мол, хочу на той новой машине поиграть в "Формулу 1", в которую на своей играю, а мне дискету не вставить. Я только открыл рот, дабы сказать, что просто так это невозможно, как встречает мой друг:

— А вы слышали такую фразу: "архивированная дискета"?

Училка что-то про "архивированное" слышала и с умным видом кивает.

— А вы слышали про самораспаковывающиеся диски?

Опять кивок.

— Так вот, вы свою дискету складываете пополам и еще раз пополам, запикиваете в тот дисковод, а она там сама самораспаковывается на свой обычный размер и работает как обычно.

Все смеются, училка тоже улыбается, мол, поняла

шутку. Следующее утро... Урок информатики. Подходит училка и говорит, мол, так и так, дискету в "треху" почему-то не засунуть.

Подхожу, смотрю, дверка у флоппи-дисковода открыта, а из нее торчит кусочек сложенной вчетверо пятидюймовки. Как ее информатичка туда закинула — до сих пор удивляюсь...

Как-то подходит ко мне одна женщина, говорит, что у нее почта не проверяется. Я думаю, ну мало ли что бывает — приходим, говорю: "Показывайте!" Она в "Аутлуке" нажимает "получить почту", почта проверяется, ящик пустой, ничего не приходит. Говорит: "Видите? Я нажимаю, а мне ничего не приходит!"

В целях улучшения товарного учета на склад поставили компьютер. Кое-как за день научил кладовщицу (до этого сталкивавшуюся разве что с игровой приставкой "Денди") пользоваться программой по учету. Через неделю звонит мне кладовщица (у нас связь только телефонная), что-то у нее там в базе не туда ушло, я ей объясняю самыми простыми словами, что как сделать, чтобы исправить. Диалог примерно такой: жми вторую кнопку снизу слева для входа в меню (имеется в виду Alt), далее стрелку влево 3 раза. На что слышу официальный вопрос: "Влево от тебя или от меня???"

— Здравствуйте, у меня в мониторе ни одна функция не работает — жму на нем кнопку, на экран выскакивает меню, я по нему мышкой щелкаю, а ничего не происходит...

— Как войти в BIOS?

— При загрузке нужно нажать DEL...

— (перебивая) А я ничего не сотру?

Человек из нашей фирмы обслуживает систему прямого доступа клиентов в одном израильском банке. Клиенты заходят через модем, могут смотреть свои счета и т.д. Звонит как-то раздраженный марокканец и сразу начинает орать:

— Я хотел распечатать данные по счету, а мне компьютер отвечает, что принтер не в порядке, обратитесь к Program Manager! Это безобразие! Где у вас там Program Manager, я хочу с ним говорить!

Клиент: — У вас колонки активированные есть?

Сегодня на работе звонят:

— Алло, у меня полкомпьютера не работает!

— Сколько-сколько?

— Ну да, половина работает, половина — нет!

Пошли, посмотрели на это чудо — в "Нортоне" одна панель была закрытой...

Давала наша компьютерная фирма как-то объявление в газету: "На постоянную работу требуется оператор ПК". Прошло некоторое время... На эту работу взяли меня. Прихожу как-то в офис — никого нет, ну и стал временно отвечать на звонки за секретаршу. Звонит какой-то мужик (М) по поводу работы, ну я, естественно, ему ответил: — На работу уже взяли человека, и вы немножко опоздали.

М: — Да, — говорит, — а где это находится?

Я: — Хм, а вам зачем, все равно место уже занято?!

М: — Ну хоть приблизительно.

Я: — Ну, в центре!

М: — А где это там паровой котел?

Я: — Какой паровой котел?!

М: — Ну вы же объявление давали — требуется оператор ПК — парового котла.

Контора наша сильно компьютеризована, а охрана от безделья мается. Вот и приходилось их вечером, когда никого нет, иногда пускать поиграть на компьютере. И мне просто лень было ставить какую-либо игру, кроме Quake. Так и получилось, что играют охранники наши только в "Кваку". Как-то раз позвонили им из центральной конторы, с проверкой, все ли нормально. И вот, значит, один из них, зажав трубку между ухом и плечом и односложно отвечая на вопросы, пытается убить очередного монстра. Однако разговор его отвлекает, и получается, что скорее монстр сейчас сделает охранника, нежели охранник монстра. В конце концов настырное виртуальное создание торжествует победу над человеческим разумом (прошу прощения, пальцами). И как раз в этот момент охранник, видимо, на заданный в очередной раз вопрос: "Ну и как там тебе?", рычит в трубку, от волнения съезжая на хрип: "Да хреново мне, убивают меня! Понятно?" — и бросает трубку. Реакция системы охраны и милиции была практически мгновенной. Примерно через пять минут в двери офиса уже ломился наряд милиции, ожидая встретить грабителей, убивающих нашу охрану. Охрана, увидев непонятных мужиков, приготовилась отбиваться из пушек или отсиживаться за толстой стальной дверью (второе более вероятно). К счастью, инцидент был быстро исчерпан, но больше охрана в игры не играла.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЧАСТУШКИ

Купил давеча компьютер,
Вроде было все "о'кей".
А недавно спохватился:
Нету кнопки "эни кей"!

Слышу шум и страшный свист,
Грузится компьютер "Вист".

Все равно его куплю:
Я российский хард люблю.

Не простит мне моя милка,
Чтоб ей ни доказывал:
Я вчера ее подружке
"Plug and Play" показывал.

Мы, подруженьки, не знаем
С парнями "полусными".
Потому что мы "виндовые",
Гуляем только с "досными".

Милый милке говорит:
"У меня давно стоит
И большой, и жесткий
Диск FUJITSU'евский".

Говорят, что наш завхоз —
Крупный спец по "полуOS":
За полгода половину
Склада нашего унес.

Программистку при луне
Я погладил по спине.
А она мне: "Погоди!
Лучше мышкой поводи!"

Познакомиться мечтаю
С программистом Федею,
Только он не замечает
Мою мультимедию.

Мой миленок нынче скис,
Виновата смотрит вниз.
Посочувствуйте парнишке,
У него Excel завис.

Мне Маруся отказала,
Дескать, сильно занята,
Для меня, мол, не хватает
Параллельного порта.

Нынче милка мне сказала,
У нее есть C++.
Что теперь мне с нею делать,
Заразиться я боюсь.

Ваня, я уеду к маме,
Или больше так не пей!
Ты ж ругался матюками,
Вспомнить стыдно:
"Plug and Play"!

В КНИГЕ И НА КОМПАКТЕ

▼ Гигантское руководство и полное прохождение для **Heroes of Might and Magic IV** ("Героев Меча и Магии IV").



▲ На страницах книги: руководства и прохождения по **Disciples 2**, **Capitalism II**, **Готика**, **Wizardry 8**, **Blood Omen 2**, **Jedi Knight 2**, **Medal of Honor**, **Renegade**, **Darkened Skye**, **Harry Potter** и **Петька 3**.



▲ На страницах книги: проверенные работающие коды и секреты для 123 новых игр. Отличная подборка компьютерного и игрового юмора.



▲ **Dirty Little Helper (250 мегабайт)**. Гигантская база данных с кодами, подсказками и даже прохождениями для тысяч игр.



▲ На компакт: руководства и прохождения еще для 22 игр. Бесплатные дополнения более для 30 игр. Патчи более чем для 20 игр. Трейнеры более чем для 100 игр.



▲ Все, что находится на компакт-диске, снабжено детальными описаниями, четкими инструкциями по установке и картинками.